신세대

격동의 96년 = 32bit + 64bit가 격돌한다!

게임챔프

기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

세가, 소니와 결탁하여 N64의 6.23 발매작전 완벽 저지한다!

350만대



매니어 집중공략
PS 철권2/바이오 하자드
SS 판저드래군 쯔바이
ARC 용호의 권3/스트리트화이터 제로2
SFC 슈퍼 마리오 RPG



IBM PC 게임 가이드북
『GAME POWER』

05
9 771227 717002
ISSN 1227-7177
5,500원
1996 5

멀티미디어의 삼성전자

항상 새롭고 재미있는, 삼성 홈 게임기의 세계



'95아케이드 게임의 최고 히트작!
오늘 지상최고의 파이터를 꿈꾼다!

3차원 입체화면의 환상적 그래픽, 속도 2배에 박력 사운드!!
64비트급을 만나면, 다른건 시시하다 —

버쳐 파이터 II
(GS-9507J) ₩ 74,000



가격 인하

삼성새턴
(SPC-SATURN)
- 64비트급 초강력 스피드
- 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티 CD게임기
- 권장소비자가격 : 418,000원

삼성새턴2
(SPC-SATURN2)
- 버쳐파이터 리믹스 포함
- 권장소비자가격 : 451,000원

버쳐캅(GS-9505J) ₩ 99,000
손으로 느껴지는 자동조준 시스템의 부드러움.
이런게 바로 슈팅게임의 진수!



세가랠리 챔피온쉽(GS-9506J) ₩ 74,000
사상 최강의 레이싱 게임.
강렬한 카 레이싱이 눈앞에 펼쳐진다.



데이토나 USA (GS-9501J) ₩ 74,000
시속 300Km,
짜릿한 스릴이 온몸을 사로잡는다.



삼성새턴

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■ 게임문의 서비스전화 : 259-2750, 259-2751(오전10시-오후6시)
■ 국내영업본부 : C&C판매사업부 서울시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스빌딩 18층) HE영업팀 259-2971~7
■ 삼성게임기전문점 ● 서울 : (주)하이콤 795-5765, (주)게임라인 713-7033, (주)아랑 715-5828, 포스트 715-3393, 멀티테크 703-9346 ● 부산 : (주)광복 051)246-6565 ● 대전 : 한국게임 042)636-8664
■ 구입처 : 삼성게임기전문점, 삼성게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자

게임 · 게임기의 모든것

삼성게임프라자

전국 삼성게임프라자

4월 봄맞이 할인행사!

가까운 체인점에 문의하세요



할인품목 게임기 및 S/W 전품목

할인기간 4월1일부터 4월30일까지

삼성새턴

64비트급 멀티게임 기능

- 64비트급의 초강력 스피드 (32비트 RISC CPU 2개로 2배의 게임속도)
- 1670만 칼라와 3차원 입체화면의 살아있는 동화상
- 충격 입체 리얼사운드(PCM 32채널)

하이콤

체인점개설문의 : (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부
서울시 용산구 한남동 665-4 전화 : (02)795-5765

삼성게임프라자 전국체인점

■서울 가양점 690-7264 개포점 3461-2315 거마점 401-1510 용산점 717-7140, 1 나진1호 714-4556 나진2호 3272-4085 대치점 565-2252 명일점 488-8604 오목점 645-9313 삼선교점 745-3837 삼성동점 543-7010 상도점 824-6275,6 신림점 888-3960 방이점 203-6691 창동점 994-1467 천호점 474-1945 행당점 299-7158 흑석점 813-7577 송파점 420-6792 중계점 937-2272 사당점 594-6172 대림점 843-4622 미아점 982-5753 자양점 447-9356 구의점 456-2561 구로점 863-2055,6 상계점 932-5264 시흥점 895-8075 아현점 312-3764 화곡점 601-5597 월계점 919-5911 둔촌점 487-6393 중화점 436-7718 우면점 579-6426 약수점 234-1525 ■경기도 인천 만수점(032)469-6654 구리점(0346)555-7939 금곡점(0346)592-2087,8 김포점 (0341)84-5949 분당 서현점(0342)701-4949 분당 푸른마을점(0342)711-3596 분당 아탑점(0342)708-4007 수원 종로점(0331)251-1617 수원 수원역점(0331)256-0463 수원 북부점(0331)251-7340 일산 태영점(0344)913-6406,7 일산 주엽점(0344) 916-1405 평촌점(0343)59-0278,9 평촌현대점(0343)85-7610 산본점(0343)94-6758 포천점(0357)541-2053 안산점(0345)418-2891,2 안산 월피점(0345)84-6326 안성점(0334)74-5364 중동점(032)666-0621 장현점(0346)572-7508 금촌점(0348)941-3719 여주점(0337)86-9759 ■강원도 원주점(0371)43-5592 춘천점(0361)51-4548 속초점(0392)31-4646

발매일 5月1日

警報

SPEED POWER ACTION













사용환경
486DX-33이상, / RAM 4M이상 / Sound Blaster호환
MIDI지원 / 권장사양 486-DX2 66급 이상

하이콤

개발원 · 판매원
서울시 용산구 한남동 686-42
파크랜드빌딩 (주)하이콤
영업부 : (02)795-5765
개발실 : (02)749-9219


SUPER 슈퍼 동키콩 2
DONKEY KONG 2®
실종된
동키콩을 구출하라!
"나도 구출해줘, 잉~"
확인! 홀로그램스티커
홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.
구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.
화이터즈 히스토리
태권도
슈퍼마리오 올스타즈
메가맨 X
NBA JAM T.E.
한국프로야구



동키콩 2—아빠 동키콩을 구하러 떠나는 신나는 모험여행!

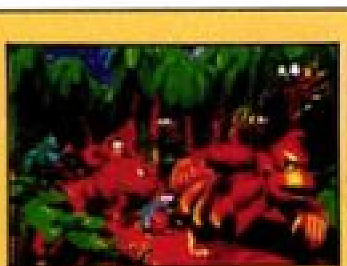
실종된 아빠 동키콩이 갇혀있는 크레믈린섬—
아기고릴라 디디와 딕시의 멋진 콤비플레이 기술을 발휘하라!
3차원이니까 스테레오사운드니까 오싹오싹 실감나는 동키콩2

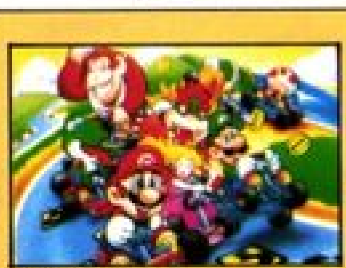


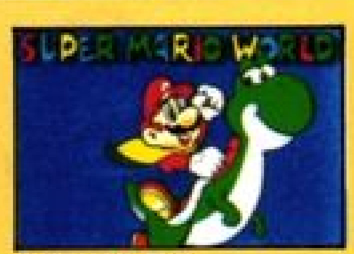
슈퍼컴보이 COMBOY

무단복제! 무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다.
또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.

서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6


슈퍼 동키콩


슈퍼마리오 카트



슈퍼마리오 월드


요시 아일랜드

현대전자 대리점

(주)멀티테크	703-9346
(주)하이콤	795-5765
(주)게임라인	713-7033
(주)아 링	715-5828
게임랜드	712-3682
(주)고봉산업	706-8602
게임토피아	(064)52-2522
삼이정보통신	533-0066
(주)서울전자유통	7074-816

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI

◀소 자본으로 고소득을 보장합니다▶

게임기와 교육용 비디오

판매대여 복합매장모집

대상:전국 중소도시 신규업자, 협력업자, 중간도매업자

상담전화 (032) 518-1491 517-6761 518-4089 518-2331~2 담당자 호출① 015-177-9247 담당자 호출② 015-911-0623

보장합니다. 고소득!

1.月순수익 200~800만(확인가능)
2.소자본 투자 800~1,000만원
3.초보자 경영시스템 정기교육
4.인테리어, TV외 비품일체 400만
5.광고지, 진열대, 플래카드, 표찰 파격지원
6.체임본부와 체인점과의 신뢰성 관계

이렇게 운영 합니다!

1.게임기, 팩, 교육용 비디오, 회원제 운영
2.요술궁전만의 독자적 상품(마진200%)
3.정기적 노하우 교육으로 자신감 부여
4.중고 게임기, 팩 공급으로 원가 최고 절감
5.악성재고, 반품, 수리품 A/S실 운영
6.덤핑 물건 원가공급, 정품공급

이러한 공급가로 이러한 마진!

	품명	공급가	현재유통매가
게임부	게임팩	13,000원	35,000원
비디오부	영어교재	135,000원	330,000원
	대여료	40,000원	(단, 회비 별도)

체인점 자격 요건

3평 이상 점포 임대 가능한 분
체인점 가입비 없음
의욕이 투철하고 프로 정신이 강한분만 모집
부업, 겸업 할 분, 중간 도매 할 분(보증금 300만원)

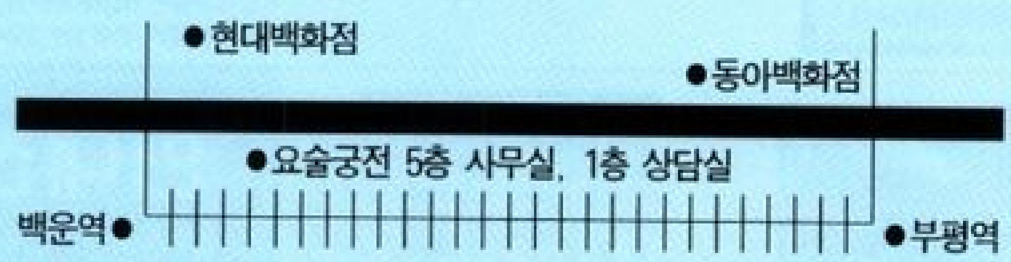
상권보호 차원에서 한지역 한분만 모십니다!

절대 허위 과장 광고가 아닙니다!
현 성업中 체인점에 오셔서 日매출과 순수익을 확인하세요!

상담에서 개업까지

담당자와 전화상담→본사 내사후 자료 및 매출 확인→판단, 결단, 계약(10%지불)→개업지역 본사 시장조사→인테리어 시공 및 신규 교육→물품배송, 진열까지

찾아 오시는 길(주차장 완비)



1호선을 타시고 백운역 하차후 전화 주시면 직원이 안내 합니다.

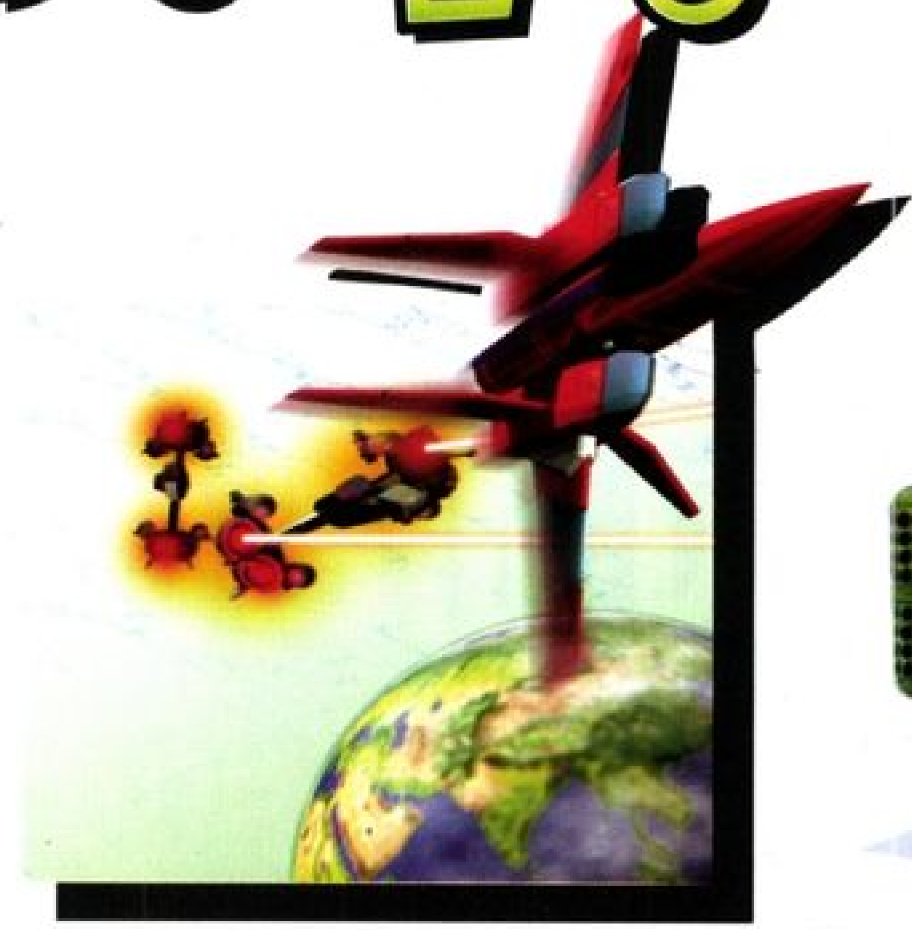
성공여부는 체인본부 선택입니다!

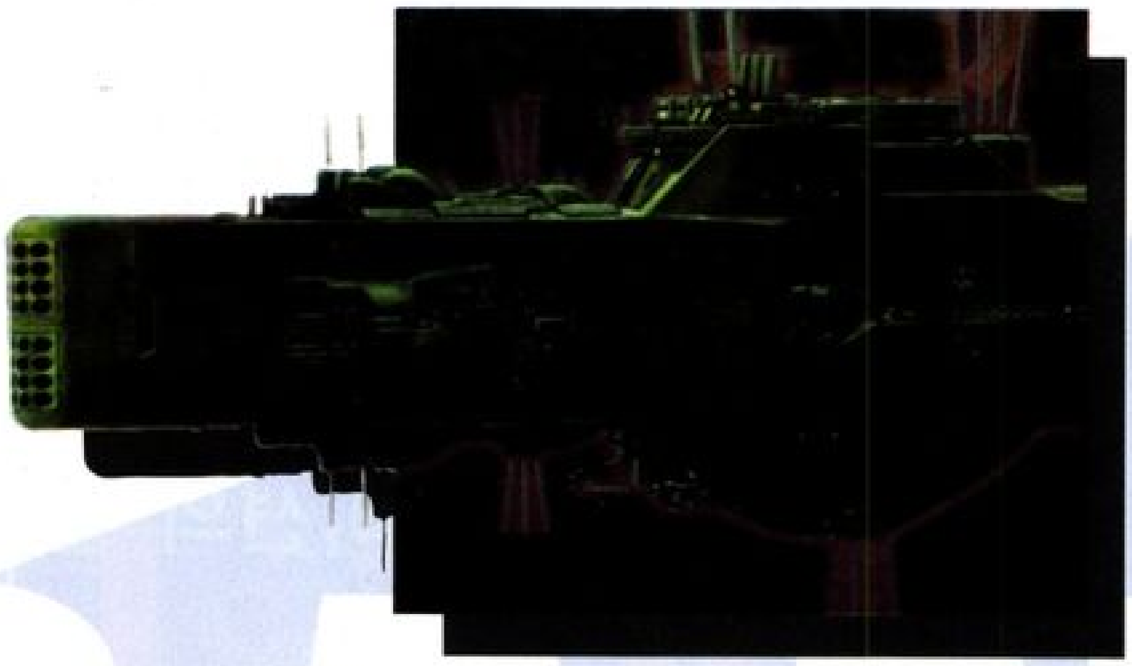
요 · 술 · 궁 · 전

인천 광역시 북구 부평3동 274-48


멀티미디어의 삼성전자
the
LEGEND
STREET
BALL
마지막 승부 2
on2
CD-ROM
stop watching, now play!
이젠, 보고만 있지 마라!
장편 농구 에니메이션의 한가운데에 당신이 선다
게 임 같 은 영 화 . 영 화 같 은 게 임
농 구 를 밥 보 다 더 좋 아 하 는 사 람 들 이 만 들 었 습 니 다
장르: 인터렉티브 에니메이션
사운드: Sound Blaster 호환카드
기종: PC-486DX 이상,
Mac-68040 CPU 이상
용량: CD-ROM 2장
· 유니텔 · 천리안 · 하이텔 · 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다
· 접속방법
: 유니텔 GO SEC - S/W / 게임 / 유아용컴퓨터
- S/W / 주변기기
: 천리안 GO SEC - 게임기 / 소프트웨어(33)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
: 하이텔 GO SEC - S/W / 게임기 / PICO(11)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
: 나우누리 GO SEC - 게임나라(22)
- 소프트웨어 / 악세사리(2)
SAMSUNG
삼성전자

'96 삼성 게임 컬렉션 …





바리온 (슈팅)

23세기, 오존층은 파괴되고 지구는 사막화에 휘말린다. 오직 사막으로 변하지 않은 곳은 아마존강 유역뿐, 해결책으로 타임캡슐을 개발한 24세기의 인류는 과거로 돌아가 도움을 청하나...

CD버전, 33,000원(VAT포함)

은하영웅전설 (전략시뮬레이션)

제국군의 젊은 천재 라인하르트, 그리고 「불패의 마술사」 양 . 웬리 이 두 정의가 격돌하여 은하는 야망이라는 이름의 불길을 태워간다.

FD버전, 44,000원(VAT포함) / CD버전, 42,000원(VAT포함)



출시 예정작



카리브해의 영웅 (어드벤춰)

퇴역군인 파일럿 단은 비행중 갑자기 일어난 기상이변으로 추락하고 기내에서는 믿기 힘든 일들이 벌어지고 함정에 빠진 단은 가까스로 탈출하고 루이스를 만나 사건의 실마리를 풀려하지만 뒤쫓아온 해군장교와 병사들에게 포위당한다.

CD버전, 44,000(VAT포함)

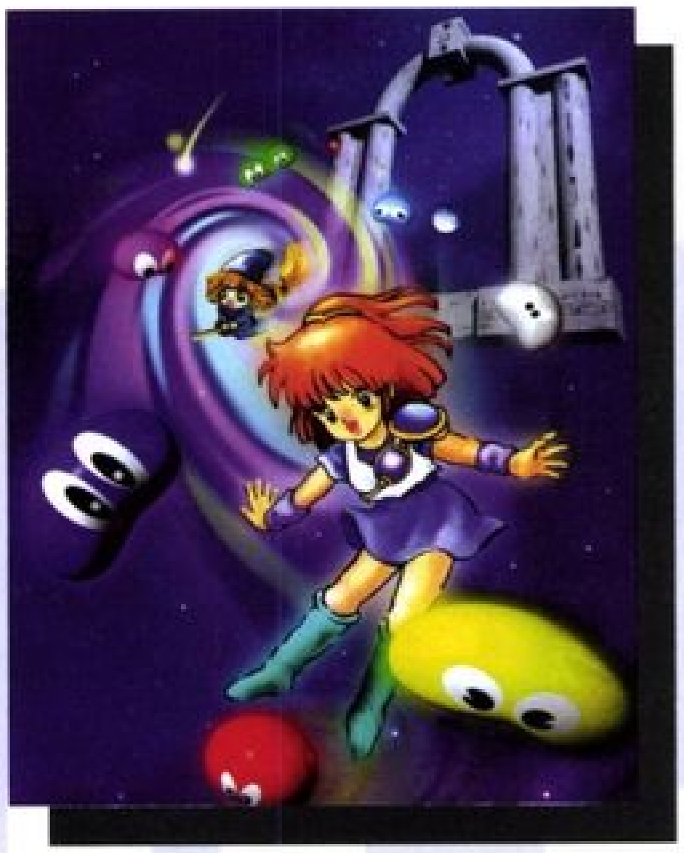
포켓볼 챔피온 (시뮬레이션)

당신은 샷을 정렬하고 볼을 친다. 점점 실력이 향상되고 있음을 느끼고 있다. 이제 최고의 실력자들과 당당히 겨루게 되는 것이다. 그들에게 당신은 한 치도 양보해서는 안된다. 당신의 샷이 좋을수록 당신이 얻는 몫도 커지기 때문이다.

CD버전, 가격미정

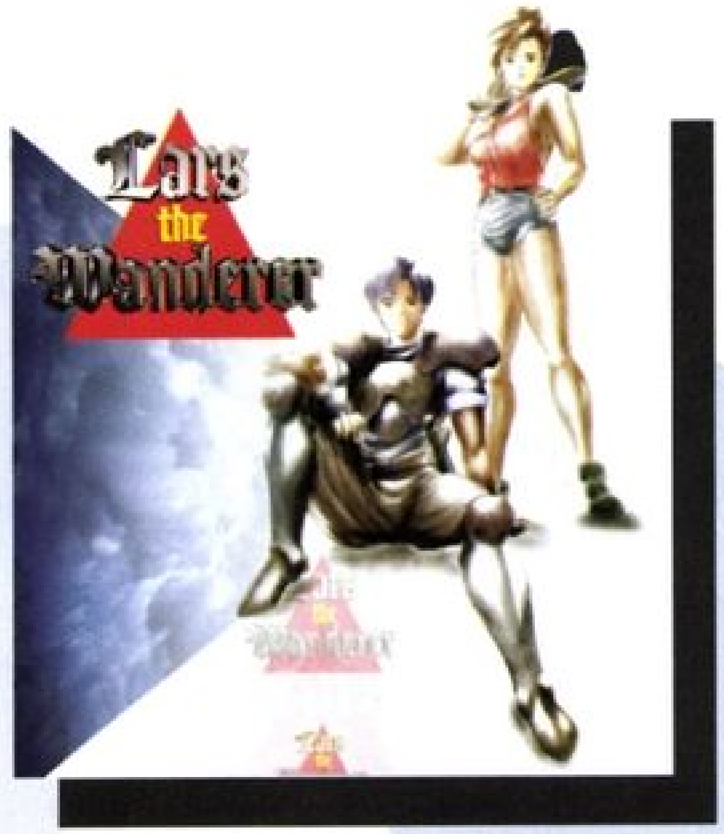
유니텔, 하이텔, 천리안, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.

접속방법 : 유니텔 GO SEC - S/W/게임/유아용컴퓨터 - S/W / 주변기기
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(11) - 소프트웨어/악세사리(2)
천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(22) - 소프트웨어/악세사리(2)



뿌요뿌요 (아케이드)

네가지색의 요정과 함께 하는
새로운 테트리스 게임, 뿌요 뿌요
FD버전, 29,700원(VAT포함)



라스 더 원더러 (액션아케이드)

아름답고 평화로운 나라의 한 쪽 구석에는 아무도
예기치 못한 위협이 도사리고 있다.
어느날, 기묘하게 생긴 기계마물들이 마을과 나라를
습격하여 공주님을 납치해 간다.
기계마물들이 어디서, 무슨 이유로 나타났는지...
FD버전, 29,700원(VAT포함)

출시 예정작



라이온 (시뮬레이션)

사자의 습성을 배우고 즐길 수 있으며,
사실적이고 정교한 그래픽이 게임의 재미를 더해준다.
전략, 기술, 본능, 그리고 끈기를 요하는
매우 흥미로운 게임이다.
CD버전, 가격미정



크레센츠 (액션아케이드)

2095년, SWC 우주군 제 3함대에 한대의
아스트로 카운터가 배치된다.
이 기체의 테스트 파일럿은 뉴로크라프트
본사에서 파견된 21세의 여성 서린.
테스트 에어리어에서 의문의 사고가...
CD버전, 36,300원(VAT포함)

한솔 JAZZ 3D Magic



Designed to Accelerate Microsoft Windows 95

SEGA PC

SRS(●)



3차원 영상세계를 펼치는 Jazz 3D Magic Accelerator— 실감나는 가상현실이 흥미진진합니다.

입체영상이 살아있는 3D게임을 PC로 즐긴다!
3D Graphic Accelerator는 멀티미디어의 필수품입니다. 한솔전자의 Jazz 3D Magic은 실리콘밸리의 첨단기술로 탄생한 3D Graphic Accelerator로, 3D 가속기, VGA카드, MPEG, 32Poly MIDI사운드 고성능 GAME Port가 하나로 통합되어 PC에서 3D영상을 완벽하게구현해 드립니다.
멀티미디어시대의 전문 3D Graphic Accelerator, Jazz 3D Magic을 만나십시오.

초고속 3D 그래픽 가속기능
- 3차원 폴리곤 초당 50만개
- 3차원 텍스트 맵핑 7,500만개.
- Windows 95 Direct X, Direct Draw, Direct Sound, Direct Input 지원

64Bit VGA 포함
- Windows 95 가속
- 고성능 64Bit VGA
- 2MB Video Memory 지원(출시1MB, 확장 2MB)

16Bit Sound, SRS(3D Sound)
- MIDI 사운드 지원
- 16Bit/48KHz에 이르는 Recording & Playback
- General MIDI 및 MPU-401 호환
- SRS(3D Sound)지원
- 기존 사운드 카드와 동시 사용가능

고성능 GAME Port
- 2개의 8채널 디지털 게임포트
- 13비트의 해상도와 92Hz에 이르는 프로그램화된 샘플링률
- 펜티엄급 CPU대역 12%정도의 여유

SEGA PC GAME, 당신은 Power Gamer!
- 액션, 시뮬레이션 게임뿐만 아니라 버츄어 파이터, 팬저드래곤, 나스카 레이싱같은 SEGA 새턴 PC용 게임까지 호환!

S/W MPEG
- VIDEO-CD, CD-1FMV(Digital Video), MPEG재생
- 전화면 재생(Full Screen)

64bit VGA+3D가속기+32Poly MIDI SOUND+3D SOUND(SRS)+GAME PORT+SEGA GAME PORT+MPEG가속(S/W)

Hansol 한솔전자

● 멀티미디어 판매사업부: (02)558-0900


EXP
상상을 불허하는 초특급 SF - 코믹 RPG
환타지 코믹 RPG의 세계로 당신을 초대합니다!
줄거리
서기 2765년.
지구는 자원의 고갈, 공해, 인구의 증가와 빈부의 극심한 차이 등으로 인해 더 이상 지탱하기 힘든 상황이었다.
따라서 지구정부에서는 해저 도시의 개발과 R행성의 개척을 필요로 하게 되었다.
그러나 R행성의 개발에 참여한 사이보그들이 반란을 일으켜 R행성을 장악하기에 이른다.
세력이 커진 R행성의 사이보그인들은 강력한 힘으로 지구의 일부에 들어와 지구정부와의 전쟁이 벌어지고 몇몇지역을 제외한 모든지역이 그들의 손아귀에 들어가게 된다.
하지만 사이보그들도 해저도시의 영역에는 침범하지 못했다.
해저에서의 오랜생활로 신체 DNA구조 변화를 일으켜 초능력을 가지게 된 해저도시인들은 드디어 지구를 재탈환하기위해 특공대를 조직하는데...
12월하순
발매예정
■사용환경
기 종:IBM-PC 386 이상 호환기종
메모리:4M 이상
그래픽:VGA 이상
음향카드:사운드 블레스터, 애드립 호환기종
용 량:하드 20MB 이상
open
TEL : 784-4845


Inter game
Intergame은
미원정보기술(주)이 만드는
게임 소프트웨어의
HFSG(헬기 비행 시뮬레이션 게임)의 진수!
더 이상의 헬기 시뮬레이션 게임은 없다!!

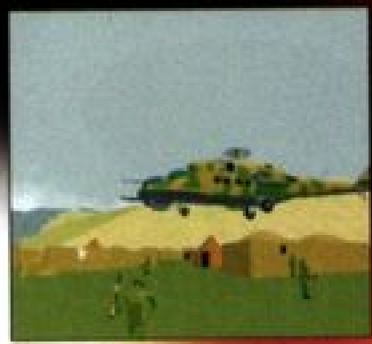
제작사 : Digital Integration(영국)
장르 : 헬기 비행 시뮬레이션
발매 예정일 : 미정
발매 예정가 : 미정

하인드

구 소련 최강의 공격 강습 헬기 Mi-24 HIND!











- -8명의 완전무장한 특수부대 요원들을 태우고 적진 깊숙히 침투하여 순식간에 적진을 공포의 도가니로 몰아 넣는다.
- -중동 및 제3세계의 주력 공격 헬기로서 두려움을 느끼게 하는 웅장함과 순식간에 적진을 초토화시킬 수 있는 무서운 화력을 이제 게임으로 감상할 수 있다.
- -헬기 시뮬레이션 게임의 초보자로부터 전문가에 이르기까지 누구나 그 진수를 만끽할 수 있는 다양한 게임 레벨과 임무!
- -섬세하고 정확하게 표현된 3차원 그래픽 - 저공비행을 할수록 이 게임의 진가를 발휘할 수 있다.
- -실전을 방불케하는 효과음 - 조종간을 잡는 순간 여러분은 바로 치열한 격전장으로 초대된다.
- -전직 미공군의 전투기 설계자와 테스트 파일럿의 철저한 고증과 감수
- -최고 16명의 플레이어가 참여하는 네트워크 플레이!

Mi-24 HIND

시스템 요구사양

486DX 33MHz 이상
MS DOS 5.0 이상
8MB 이상의 RAM
2배속 이상의 CD ROM 드라이브
조종장치 : 조이스틱, 키보드, 마우스
사운드 카드 : 애드립, 사운드 블래스터 및 100% 호환기종
VIDEO 카드 : VGA, 256컬러 800×600 의 해상도 지원



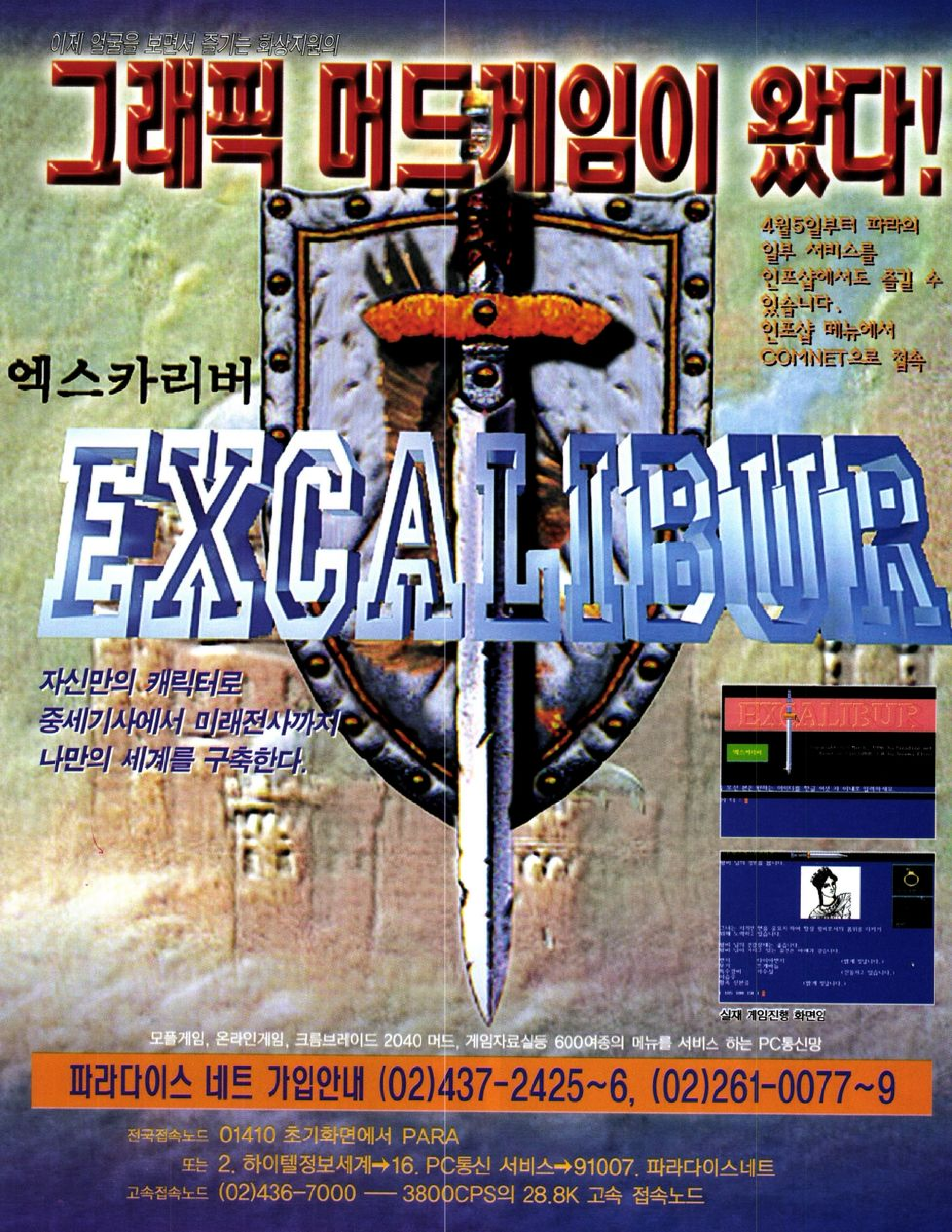
Inter game
Intergame은 미원정보기술(주)
이 만드는 게임 소프트웨어의
토탈브랜드 입니다.
지구 수비대 "독수리 5형제"가
다시 돌아 왔다!
10 여년전, TV에서 방영되어
최고의 시청율을 자랑했던
바로 그 "독수리 5형제"를 이제 최고의
어드벤처 배틀 게임으로 만나게된다.
시스템요구조건
버 전: FD 버전
컴 퓨 터: IBM PC 386 이상
메 모 리: 4MB 이상
운영체제: MS-DOS 3.2이상
비 디 오: VGA 16Color
조종장치: 마우스 ,키보드
음향카드: 애드립, 사운드 블래스터 & 100% 호환카드
HIDE ENEMY


Family Soft
독수리
5형제
MIWON
정보기술(주)
135-270 서울시 강남구 도곡동
TEL:3459-6541~3


NBA
NBA Final League
피펜의
길거리농구
스코티 피펜과
1:1대결을!!
시스템요구조건
컴 퓨 터 : IBM PC 486 25MHz 이상
메 모 리 : 4MB 이상
운영체제 : MS-DOS 3.2이상
비 디 오 : VGA
조종장치 : 키보드,조이스틱,마우스
음향카드 : 애드립, 사운드 블래스터 & 100% 호환카드, 그라비스 울트라 사운드, 롤랜드,
2배속 CD-ROM 드라이브
Digital Pictures
CD 4장
MPEG 없이 펼쳐지는
100% 풀모션 비디오!!



ZYCLUNT
한국게임의 자존심!
이 시대 최고의 액션이
시작된다.......
세계 유명 게임 퍼블리셔들이 감탄한
액션게임의 진수 !!
96년 3월 (APOGEE-Formgen) 을 통한
전세계 발매로 이어집니다.
절찬리
판매중!!
이 모든 것을 하나의 게임에 담았습니다.
▶ 다중 스크롤
▶ 특수화면 효과 기술
▶ 거대한 다관절 캐릭터
▶ 초고속 화면 제어
▶ 8채널 이상의 고음질 사운드
총판매원
(주)멀티그램
MultiCity
PHANTAGRAM
IBM PC (386이상,4MB 이상의 메모리, CD-ROM)
사운드 블래스터, 조이스틱지원
Inter game
Intergame은 미원정보기술(주)
이 만드는 게임 소프트웨어의
토탈브랜드 입니다.


이제 얼굴을 보면서 즐기는 화상지원의
그래픽 머드게임이 왔다!
4월5일부터 파라의
일부 서비스를
인프샵에서도 즐길 수
있습니다.
인프샵 메뉴에서
COMNET으로 접속
엑스카리버
EXCALIBUR
자신만의 캐릭터로
중세기사에서 미래전사까지
나만의 세계를 구축한다.
EXCALIBUR
실재 게임진행 화면임
모플게임, 온라인게임, 크롬브레이드 2040 머드, 게임자료실등 600여종의 메뉴를 서비스 하는 PC통신망
파라다이스 네트 가입안내 (02)437-2425~6, (02)261-0077~9
전국접속노드 01410 초기화면에서 PARA
또는 2. 하이텔정보세계→16. PC통신 서비스→91007. 파라다이스네트
고속접속노드 (02)436-7000 — 3800CPS의 28.8K 고속 접속노드

두산 100주년기념

두산 동아 멀티미디어

CD-ROM GAME



동아출판사




젠더워
Gender War



性의 전쟁

통제 불가능-
기상천외한
性의 대결이 펼쳐진다.
'롬머맨, 사이버 워'의
SCI 초대작



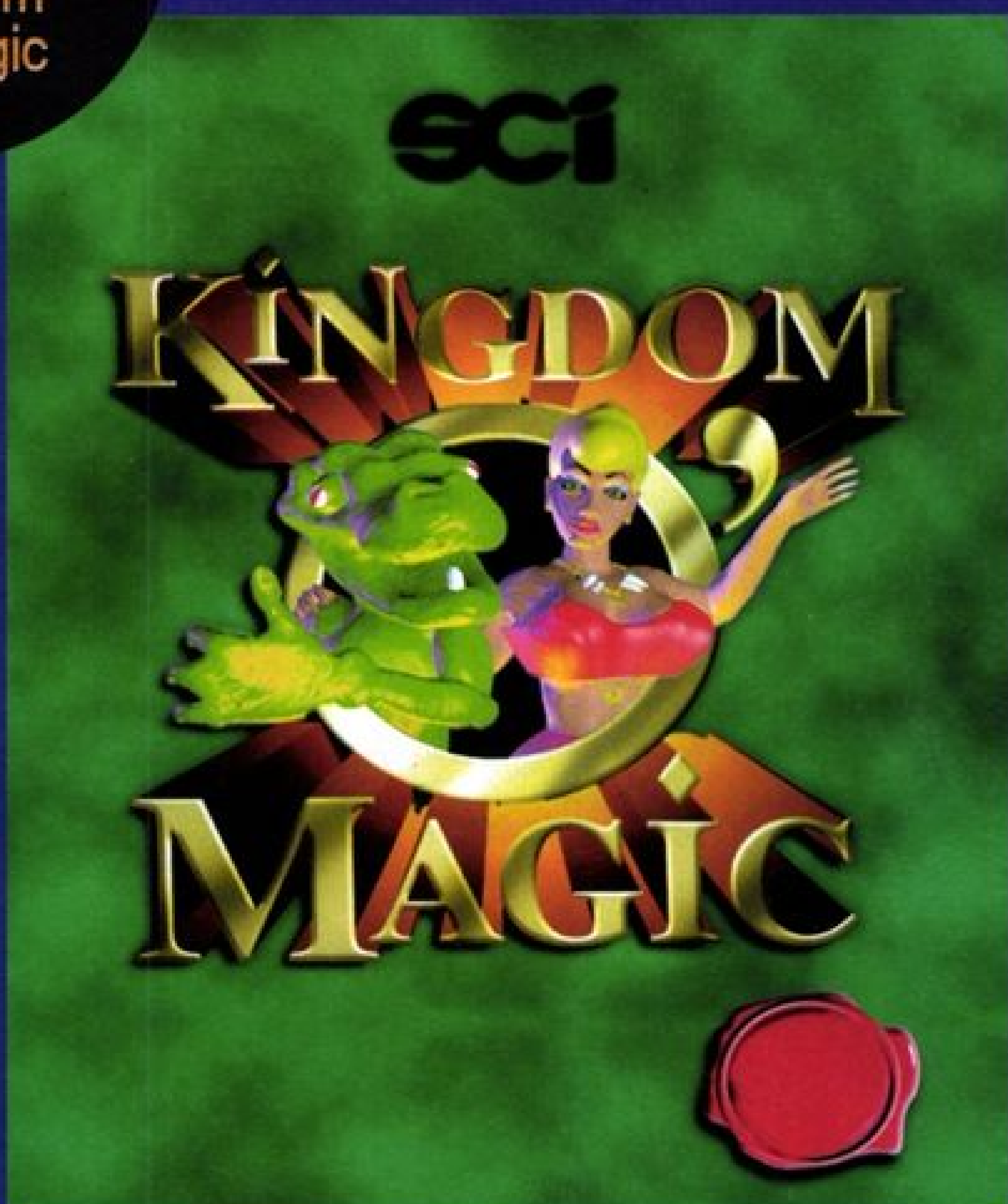
- 남성 대 여성, 여성 대 남성의 진행방식
- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임





킹덤 오 매직

Kingdom
O' Magic



마법의 왕국

수려한 자태의
금발 남녀들과
함께 - 떠나자
즐거운 과거로의 여행!



- 인물선택에 따라 진행되는 2가지 방식의 게임
- 1~4명 동시 플레이 가능(네트워크/모뎀지원)
- 광범위한 플레이 지역 구성



팝업 컴퓨터
Pop Up Computer

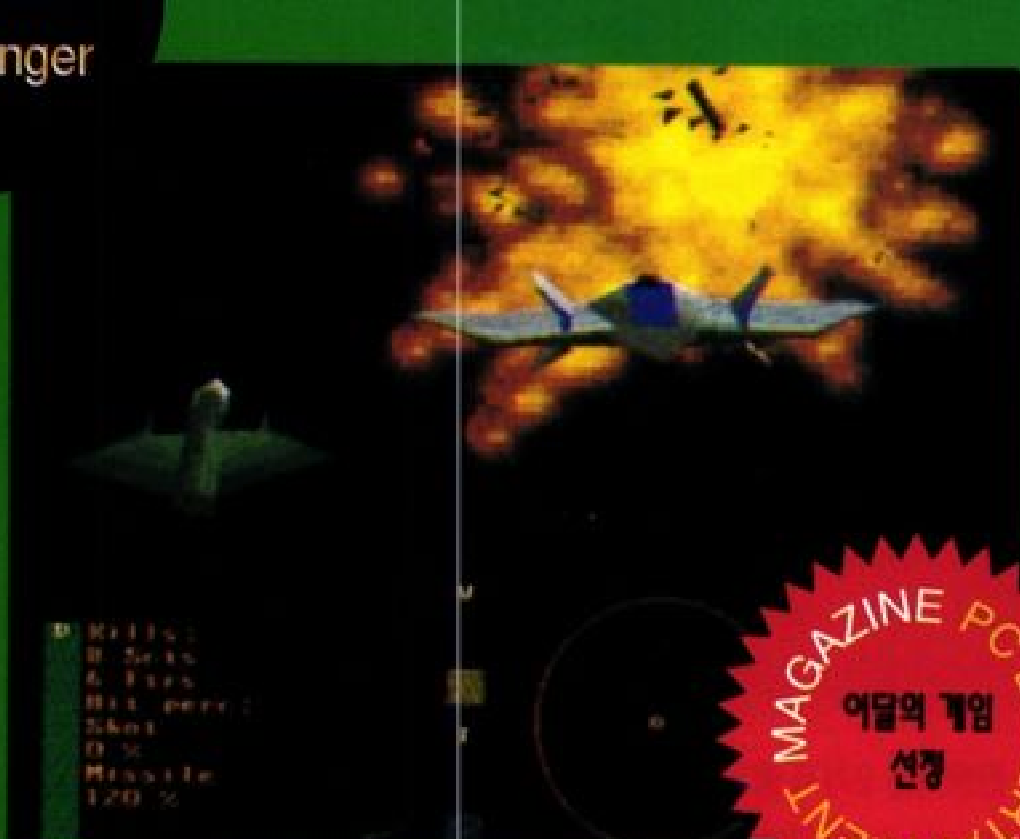


지루한 건
참을 수 없다!
알파벳따라
즐거움이 다양-



- 알파벳에 따라 펼쳐지는 다양한 게임, IQ테스트, 퀴즈, 음악 등
- 그림을 보면서, 소리를 들으면서 소설을 읽는 기능
- 화면출력후 그대로 접으면 완성되는 생생한 입체화면

스타 레인저
Star Ranger



우주의 평화가
위기에 처했다.
스타 레인져
출동하라!

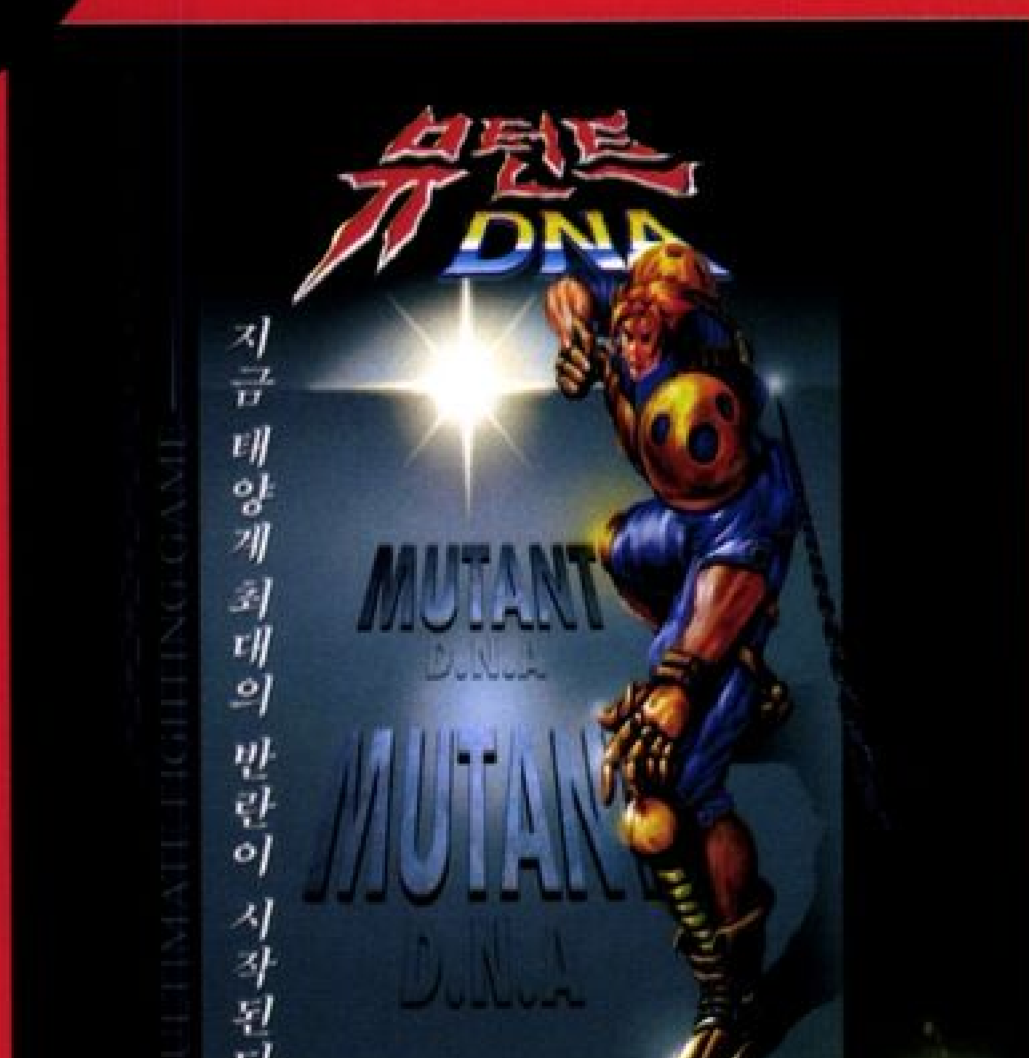
MAGAZINE PC ENTERTAINMENT
이달의 게임 선정





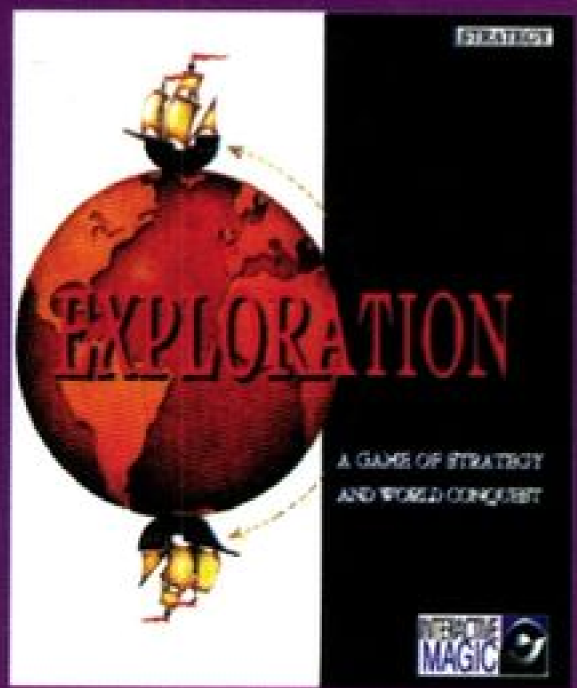
- 초보자들을 위한 연습 모드
- 최신 그래픽처리가 이룩한 완벽한 사실성과 흥미성
- 간단한 비행Control, 놀라운 전투, 사실에 가까운 폭발장면 및 Sound

뮤턴트 디엔에이
Mutant DNA



23세기 우주는
내가 지킨다!

- 다양한 첨단기술을 갖고있는 8명의 캐릭터 등장
- 모듈사운드가 내는 박진감, 왓콤C의 빠른 화면진행
- 본격 PC용 Fighting Game



익스플로레이션

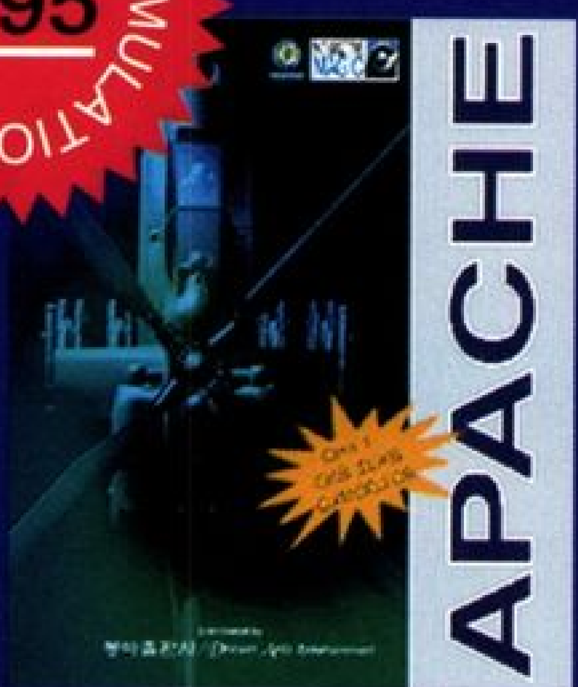
미지의 신대륙에서
펼쳐지는 혁명과 탐험의
대서사극



낚시 챔프

수면 위로 차오르는
월척의 예감과
함께 떠나는
신나는 낚시여행

GAME AWARD BEST 1995 SIMULATION



아파치

최강 전투헬기
시뮬레이션 게임
무적의 헬파이어 탑재!
이제 남은 건 승리뿐이다



섀도우 오브 캐론

캐론성을 사수하라!
의적퀸이 펼치는 통쾌한
액션 어드벤쳐게임

구입처 문의

■서울 · 멀티타운(02)704-0065
· 시스텍(02)3272-0838
· 케이티시스템(02)704-5977
· 타임소프트(02)782-6430
· PC하우스(02)213-0755

■부산 · 예일컴퓨터(051)633-4242
· 아리수미디어(02)705-1317
· CD피아(02)705-1851~2
· 사이버미디어(02)705-1895
· 빌트인씨디(02)715-8158

■경기 · LG컴퓨터월드(0331)254-2580
· 경인문고(032)613-2197
· 뉴미디어컴퓨터(032)513-6210

■대구 · 대구미디어파크(053)427-4612

■광주 · 그린미디어(062)224-7575

■대전 · 탑솔유통(042)632-4650~1
· 홍명매장(042)255-5947~8
· 대전컴퓨터(042)621-2533

■전북 · PC마트(0652)68-6563

미디어파크

미디어파크는 동아출판사 직영점입니다.
제품구입처:용산전자랜드 신관318호
TEL : 3272-2122~3



꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션
CRW
메탈자켓
지금 즉시 메탈 자켓에
탑승한 후 출격하라!
숨어있는 적들을
한명도 빠짐없이 진압하라!
CRW
metal jacket
▶표준환경
CPU:486DX이상
비디오:VGA
마우스 필수
사운드:사운드 블래스터 100%호환카드
WIZ
Copyright © WIZ
DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL:(02)3450-4500 FAX:552-0986
소비자상담:물로버서비스 080-022-3883 하이텔,천리안"GO DAOU"
H/W문의및 A/S (032)653-9471 S/W문의및 A/S (02)3450-4835

소매상을 경영하시는 여러분! 게임 산업에 신기원이 시작되었습니다

최상의 써비스

판매를 촉진하는데는 광고나 SALE이 으뜸입니다. 매월 게임잡지에 광고를 내 드리는 것은 물론 전단을 만드는 것에도 무상 지원해드립니다.
악성 재고, 덤핑 등 원하시는 사소한 문제들까지도
10년의 노하우를 이용하여 모든 일을 성심성의껏 내 일같이 열심히 하겠습니다.

최상의 품질

모든 물건은 품질이 최우선이어야 합니다. 더욱이 아이들이 가지고 노는 게임기라면 두말할 나위도 없습니다.
중간 딜러들의 고마진 우선 정책에 의한 생산이나 수입이 이루어지면서 소매상들의 의견이 생산자나 수입자에게 전달될 기회가 적었습니다.
하지만, 이제 소매상의 의견을 수입이나 생산에 직접 반영하도록 하겠습니다.

취지

모든 장사가 다 그렇지만, 게임기는 특히 구매를 잘해야 발전할 수 있습니다. 싸고 좋은 물건을 구매할 수 있다면 판매도 훨씬 손 쉬울 것입니다.
그러나 품목당 1~2개의 물건을 구입하면서 남보다 싸고 좋은 물건을 구매하기란 쉽지 않은 것입니다.

최저의 가격

수입상에서 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
생산자가 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
결과는 귀하의 판단에 맡기겠습니다.

자격 요건

1. 위에 언급한 품목의 매장을 갖고 있거나 매장 OPEN을 계획하고 계신분
2. 월 최저 1,000만원 이상의 매출을 계획하시는 분
3. 지역 상권을 장악하고자 하시는 분

다양한 품목

각종 게임기, 소프트, 악세사리는 물론 RF, AV선, 어댑터까지 공장에서 직접 물건을 공급받을 수 있게 해 드리겠습니다.
약 200여 가지의 다양한 액정게임, 컴퓨터 게임 소프트 및 각종 악세사리도 준비되어 있습니다.

게임파크® GAMEPARK™

게임파크는 (주)대라반도체의 등록상표이므로 무단복제 사용을 금합니다.

주식회사 대라반도체
DAERA SEMICONDUCTOR CO., LTD.
서울시 송파구 방이동 36-16 대명B/D 6층
전화: (02)424-8742 팩스: (02)424-8745


KOGADO
Software Products
시뮬레이션 게임의 명가
소프트뱅크
독점공급
완전 한글판
일본 3대 전략 시뮬레이션의 최고봉 !
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX
전략 시뮬레이션 게임의 새로운 재미 -
코가도의 야심작 슈바르츠쉴트 EX(Schwarzschild EX)
일본의 3대 시뮬레이션 게임의 하나로
코가도 스튜디오사가 제작하고
(주)소프트뱅크가 국내 독점 공급하는
새로운 방식의 전략 시뮬레이션 게임 !!
Schwarzschild EX
슈바르츠쉴트는 가상의 우주속에서 벌어지는 배신과 사랑, 그리고 그로인해 벌어지는 우주전쟁을 실감나게 그리고 있는 게임.
우주력 3995년 대은하는 칼레온 국왕의 통치하에 평온한 나날을 보낸다. 하지만 이 평화는 오래가지 못하여 반란군에 의해 깨지고,
대은하 제국은 위기에 빠지게 된다. 한편 이 소식은 다른 별에 유학중이던 국왕의 아들 클라이프의 귀에 들어가게 되고
급거 귀성한 클라이프는 위기에 빠진 대은하를 구하기 위해 반란군과 우주 전쟁을 벌이게 되는데...
エクタシス
アクティオ
フォルース
SOFT BANK 소프트뱅크
서울시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
TEL:(02)716-5511 FAX:(02)716-5553

The Future Is Now
SNK

최고의 용호는 바로당신!





네오지오 장학금타기 게임경진대회!!!

1.일시 및 장소

	일 시	장 소
예 선 전	'96.3.30~5.25 수시로	(주)빅 에이가 선정한 지역 오락실
1차 준준결승	'96.4.28(일) 오전 10~12시	(주)빅 에이 직영 게임센타인 「네오지오」랜드
2차 준준결승	'96.6.2 (일) 오전 10~12시	서울의 신당, 송파, 장위, 압구정점 및 부산
준 결 승	'96.6.9 (일) 오전 10~12시	개금점, 양정과 홍제동 길목, 오류동 문화 오락실
결 승	'96.6.16(일) 오후 1~5시	추후공고

❖네오지오랜드 신당점:(02)253-7240
❖네오지오랜드 송파점:(02)419-9175
❖네오지오랜드 장위점:(02)943-2781
❖네오지오랜드 압구정점:(02)518-1858
❖네오지오랜드 부산 개금점:(051)894-0830
❖네오지오랜드 부산 양정점:(051)868-4595
❖홍제동 길목오락실:(02)394-1247
❖오류동 문화오락실:(02)613-5737(오류동 역앞)

2.진행방식:초, 중, 고, 일반부문으로 나누어 유저가 원하는 기본 캐릭터로 레벨을 8로 고정한 상태에서 누가 빨리 엔딩에 도달하는 가를 시간으로 결정

❖결승을 제외한 준결승까지의 코인은 유저부담.
❖엔딩에 도달하는 모든 사람은 예선 통과자로 인정함.
❖예선 통과자는 회사별도 양식의 확인증을 교부 받아야 준준결승에 도전할 수 있다.

예선-준결승:코인을 계속 넣으면서 엔딩까지 가는 것도 가능함.
결승:오직 한판으로 누가 빨리 엔딩에 가는 가로 우승자 결정

3.시상내역:각 부문별 차등 장학금 지급
최강의 로버트상(초, 중, 고등, 일반부문 각 1명)-한학기 등록금 전액
무적의 료상(초, 중, 고등, 일반부문 각 3명)-한학기 등록금 반액
압삽이상(초, 중, 고등, 일반부문 각 10명)-한학기 등록금중 일부
예선통과자 부터는 본사가 준비한 기념품 다수 증정

4.주최:(주)빅 에이, (주)빅콤, (주)빅코
5.후원:한국 컴퓨터게임산업 중앙회
6.문의처:(주)빅에이 (02)418-4844(대)

VIC-AMUSEMENT
주식회사 빅 에이

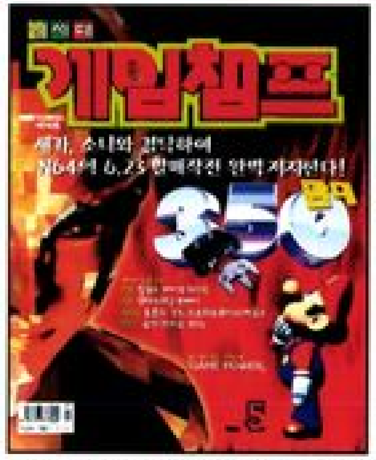
크로바서비스:080-900-4545

월간 게임챔프

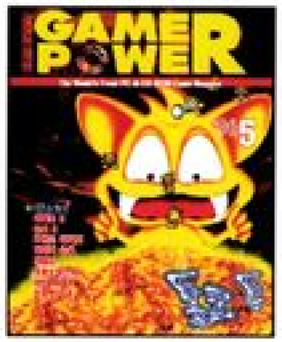
지키기 어려운 정상의 자리. 「게임챔프」는 끊임없이 도전합니다!

CONTENTS

MAY 1996.5 Vol.42



이달의 표지는 초당 100만 폴리곤을 자랑하는 세가의 최신 아케이드 기판 「MODEL3」가 창조해 낸 「버철 파이터3」의 듀랄이 지켜보는 가운데 발매일이 6월 23일로 최종 확정된 「닌텐도64」의 마스코트 마리오가 96년에 350만 대를 달성할 수 있을까하고 우려하는 모습을 표현했다. 결국 세가와 소니 등의 최고의 인기 소프트로 닌텐도64와 함께 96년 게임계에서 얼마나 위치를 확보할 수 있을지 의문이다.



정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

자매지

PC CHAMP

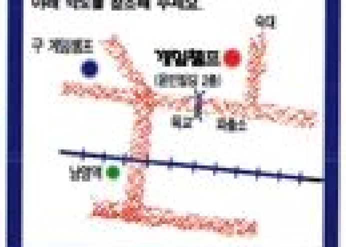
비디오 게임정보 700-9661
불건전 정보신고 080-023-0113
30초/50원

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/정준원
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 고윤호, 이상철, 박지연, 허우진
객원기자/김종철, 채병천, 전영조
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽, 안경돈
유구연, 최일권
챔프 미술팀
팀장/이동혁
부팀장/권성모
정연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/최종건
손용억
관리팀
팀장/강인석
이미자, 박영미
광고팀
팀장/이상환
우진성, 임재웅 대리
이성일, 오정환, 방순원
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운현빌딩 2층
광고,영업,정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)국영 프린테크
제본/한영제본, 대영상업
출력/신우출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
정가 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-5811/3

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



대용량 리무버블 드라이브

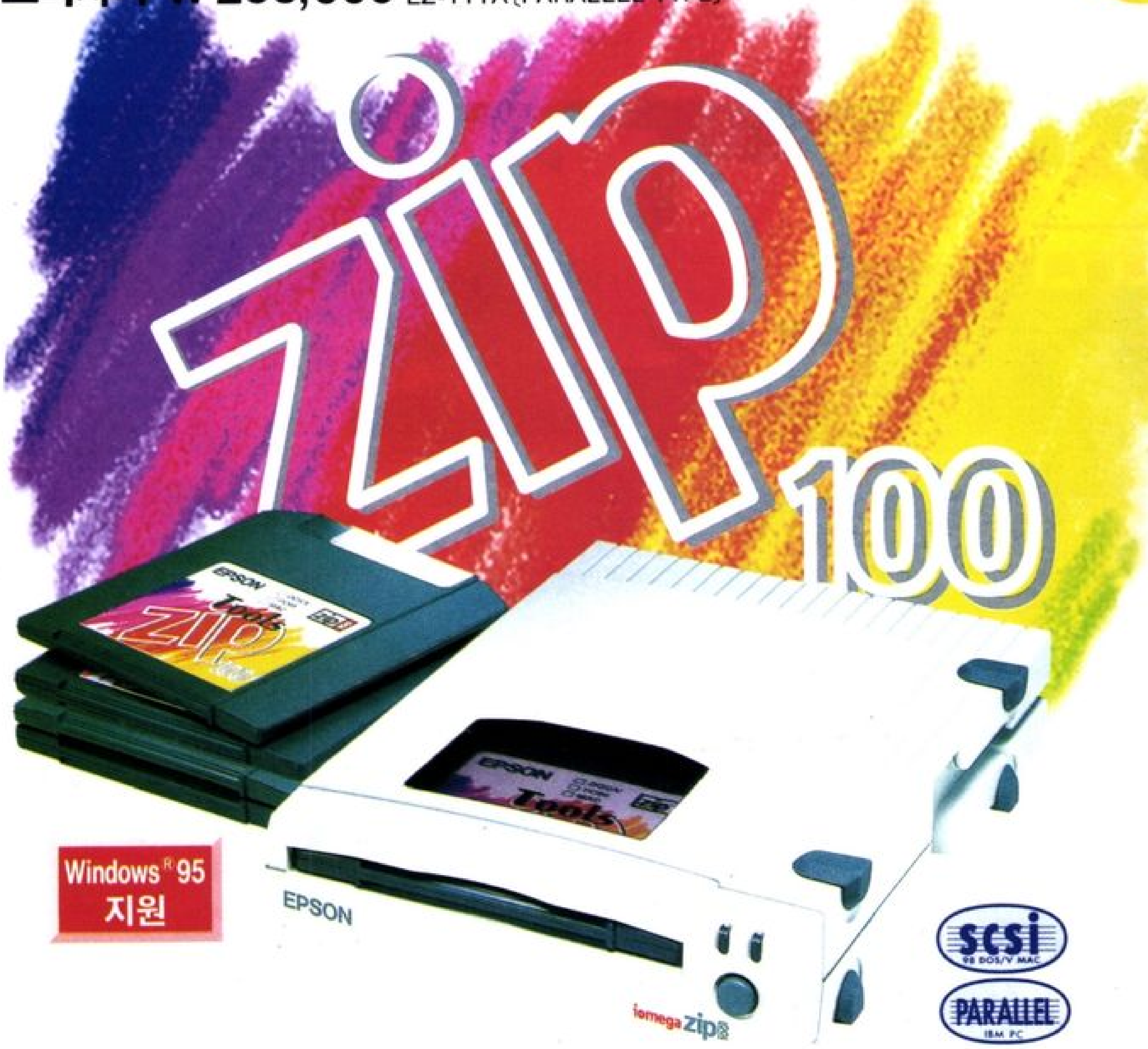
zip™ DRIVE NEW

EPSON®

소비자가 ₩253,000 EZ-110A〔SCSI TYPE〕 EZ-111A〔PARALLEL TYPE〕

세계가 기다렸습니다!

멀티미디어 시대의 새로운 리무버블 드라이브 — 엡슨이 만듭니다



속도는 HDD, 가격은 FDD! MO의 신뢰성과 편리한 이동성을 함께 갖춘 새로운 컴퓨터 시대의 대용량 기억장치『zip™ DRIVE』

100MB의 대용량

MPC, 인터넷 이용등에 따른 대용량의 데이타를 100MB의 넓은 공간에 빠르고도 편리하게 저장할 수 있습니다.

작고 가벼운 드라이브

PC와 매치시킨 흰색의 본체는 W133×D182×H35mm, 454g으로 가로, 세로 설치가 가능합니다.

쉬운 설치방법

SCSI TYPE의 ZIP™드라이브는 ID5, 6번과 터미네이터를 자체내에 갖고 있어 간단한 스위치의 변경만으로 설치가 가능합니다.
PARALLEL TYPE은 본체의 프린터 케이블을 이용하면 됩니다.

HIGH SPEED

데이타 전송 비율이 1.4MB(SCSI TYPE) 평균 액세스 타임이 29ms와 하드디스크 수준의 Read/Write속도를 실현합니다.

다양한 OPERATING SYSTEM 지원

ZIP™드라이브는 IBM호환 기종의 PC는 물론 Macintosh, NEC 98serise의 컴퓨터에서도 사용이 가능합니다.

전용 AC아답타

EPSON이 독자적으로 개발한 소형, 경량의 AC 아답타는 전원 주변의 공간을 차지하지 않고 깔끔하며 휴대에도 간편합니다.



Packing : zip 드라이브, AC아답타, 인스톨 디스켓
zip Tools User 메뉴얼, 품질보증서

● ZIP™은 I/O MEGA社의 등록상표임.

EPSON® SEIKO EPSON CORP. KOREA BRANCH.

KOREA BRANCH : 서울시 영등포구 여의도동 60번지 63B/D 10F TEL : 784-6027 FAX : 784-0087, 769-1049

■ **대리점**
- **폰트시스템** 718-6212 서울시 용산구 신계동 6-31 진성 B/D 403호
- **멀티플라자** 719-0645 서울시 용산구 한강로 2가 15-2
- **코리아 유 시스템** 715-1901 서울시 용산구 원효로 3가 51-30
- **유원마켓팅** 713-8781 서울시 용산구 한강로 2가 16-1


post
삼성 게임기 총판점
최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!
COMPUTER
VIDEO GAME SYSTEM
절찬판매중!!
새로운 게임의
마술사!!
자매품
42X
COMPUTER
VIDEO GAME SYSTEM
42 게임내장형
모모통신 전용 HOT-LINE
715-3393
모모통신원이 여러분을 기다립니다.
예금주:(주)월드베스트
조흥은행:952-01-013866
포스트본점
원효로
전자랜드
국민은행
서부역
포스트본점
(나진상가15동110호)
용산역
TEL:715-3393 FAX:704-1573
꾸러기게임
TEL:(0344)914-7975
분당삼원
TEL:(0342)712-2721
대치점
TEL:555-5415
울산점
TEL:46-3429
안산점
다농마트
(4층)
(0345)403-8574
순천점
TEL:(0661)51-5584
화정점
TEL:(062)371-6946
제주점
TEL:(064)33-4436
평촌점
TEL:(0343)83-6696
안산달려라코바
TEL:(0345)417-1616
신월점
POST
신월점
TEL:699-0687
부천점
J M T C
TEL:(032)612-9676
목포점
TEL:(0631)79-8907
울산점
TEL:67-8249
우리컴퓨터
TEL:587-7856
이리점
TEL:(0653)857-8235
안양점
TEL:(0343)45-6634
양산점
TEL:387-0830
마산점
TEL:(0551)48-0016
마산2점
TEL:(0551)97-9881

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

SAMSUNG 삼성전자

게임전문양판점

post

프렌차이즈 사업 본격선언!!

(주)월드베스트는 1990년 이후 한국 가정용 게임문화를 선도해온 국내최고의 게임유통 전문기업으로서 다년간의 경험과 경영 노하우를 바탕으로 이 땅에 새로운 게임문화를 창조할 게임전문양판점 POST프렌차이즈 사업을 본격 실시합니다.
저희 (주)월드베스트는 낙후된 국내 게임유통체제를 보다 획기적으로 개선하고 게임문화의 범국민적 활성화에 목표를 두고 완벽한 유통구조와 체계적인 사업계획을 바탕으로 게임전문 프렌차이즈 사업의 새로운 지평을 열고자 합니다.

21세기,
다가오는 최첨단 시대
각광받는 하이미디어 사업으로
성공의 열쇠를 쥐시길 기원합니다.

❖현실감 있는 2원화된 프렌차이즈 관리시스템 운영.
❖고질적 유통망의 병폐를 완전히 개선한
❖ONE-LINE SYSTEM으로 완벽한 유통구조 확립.
❖창사이래 올곧은 정품 유통으로 6월 7일 음비법 시행시
❖최고의 경쟁력 보장!

1996년 5월중 게임전문 양판점
POST 프렌차이즈 사업설명회 개최예정!

WORLD BEST POST 프렌차이즈 사업본부

탄생! 4월1일 전격실시!

모모통신 (POST TELEMART SERVICE)

'96 고객사랑하기'
원년 시행사업의 일환으로 지상최대
글로벌 네트워크 통신판매를 시행합니다.

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!

POST 모모통신은
❖최단 시간내 고객이 원하시는 장소로 공급합니다.
❖안전한 포장과 발송체계 구축으로 상품을 완벽하게 유지합니다.
❖상품안내정보지 발간으로 상품에 대한 구매정보를 쉽게 받으실수 있습니다.
❖POST TELEMART 이용 고객에게만 드리는 혜택?

4월1일~30일 POST TELEMART 이용고객에게
자동회원등록 특전 및 사은품 지급!

WORLD BEST POST TELEMART SERVICE 사업본부

보광컴프라자 TEL:(032)679-4768
포스트 TEL:835-7468
게임뱅크 TEL:(0342)716-5531
속초점 TEL:635-4705
알라딘 TEL:(032)651-6964
포스트성내점 TEL:487-4920
올림픽선수촌 TEL:704-1573
송원백화점 TEL:510-7690
광주점 TEL:522-5611~2
가든백화점 TEL:230-2442
군포점 TEL:(0343)59-4242
광주염주점 TEL:(062)373-3871
인천간석점 TEL:(032)425-8600
안양2점 TEL:(0343)66-8530
용산점 702-0212
안양점 (0343) 24-5444
구의점 TEL:453-3316
장안점 TEL:217-1211
평택점 TEL:(0333)667-9214

월드게임 프라자

소프트 다량 완벽구비

축 OPEN







CD 게임 소프트 원가 다량판매!



본사:서울시 용산구 한강로3가 나진상가 13동 가열 116호 TEL:(02)704-8785
가락점:서울시 송파구 가락본동 81-1호 TEL:(02)448-7150

월드게임 프라자

CD게임장 전문설치업체





차세대 CD. 게임방의 특성

◈중앙 집중 방식의 기계실
◈철저한 A/S
◈신속한 정보 제공
◈기계당 CD. 2장 제공
◈신제품 CD. 원가 공급
◈종업원 교육및 매장관리

◈CD로 즐기는 차세대 환상게임
◈3차원적 입체영상
◈고감도 헤드폰 라이브사운드 만끽
◈생동감 있는 바이브레이터
◈33" 멀티 브라운관

부서별 전화번호

◈기계설비및 인테리어 사업부
TEL:(02)712-8401
◈케이스 제작 사업부
TEL:(02)272-1268~9
◈CD프로그램 판매사업부
TEL:(02)704-8785
◈전시매장
TEL:(02)407-8866

첨단시설과 가족적인 분위기를 연출하는 차세대 게임룸

월드게임프라자는 국내 최고 경험과,
국내 최고 기술진만의 노하우!

저희 월드게임프라자는
게임방 설비 선두 주자로서 저희 월드만의
독자 개발에 의한 노하우를 경영진의 편리한
영업활동과 이용자의 남녀노소 누구나 쉽게
조작할수 있는 기계설계로 각광 받고 있는
CD. 게임방 설치 전문 업체입니다.

본사:서울시 용산구 한강로3가 나진상가
13동 가열 116호
TEL:(02)712-8401, 704-8785
청계천:대림상가 4동 TEL:(02)272-1268~9

체인점 분포현황

신촌점:(02)338-1980
천호점:(02)472-7510
홍대점:(02)3141-5748
구리점:(0346)62-9631
울진점:(0565)83-2133
일산점:(0344)917-8117
청주점:(0431)221-3607
대전:(042)485-9039
전주:(0652)227-0124~5
가락전시장:(02)407-8866

게임본부 이전

도매업자 · 신규업자 · 협력업자 · 소매업자 상담

◈ 국내 최대 상권 용산
◈ 물건값 제일 싼, 용산전자상가
◈ 용산 상가에서도 도매(품목, 가격, 물량)
경쟁력 본부가 제일입니다.
◈ 비교 선택 하십시요.

직수입 공급으로 가격경쟁, 정품화 상품(공윤심의 필제품)을
다량구비. 선택의 폭이 넓습니다.



업자 상담 코너

本部

겸업상담
컴퓨터 매장
완구점책대여점 외
게임취급 희망자

업자상담
처음으로
계획 하시는 분
소자본 고소득
인테리어
일체안내

정품화 상담
공윤심의 필제품

전업하실분 상담
타업종 매장에
게임관련 상담

재고 처분 상담
현매장
재고상품 매입

체인점 모집
성실하게 상담해
드립니다.
전화상담 →
본사방문상담

중고매입 및 판매교환 매장 자체 회전

차세대 자동RF변환기,
오토패드,
액션 리플레이카드,
터미네이터 스틱(겸용스틱),
ST KEY,
SUPER VIDEO단자,
화이팅 스틱,
멀티탭,
통신케이블,
RGB케이블,
HORI스틱,
S단자,
2인용 통신케이블,
버철스틱,
핸들러스틱,
6비트패드,
세이텍 511스틱 멀티링크,
확대경,
2인용 통신케이블,
대우TV링크,
각종 액정게임기
부스터

게임본부
서울시 용산구 한강로 3가 3-23호 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:701-1668

통신판매
국민은행:015-01-0496-246
농협:011-01-31724
예금주:송용섭

본부로 가면

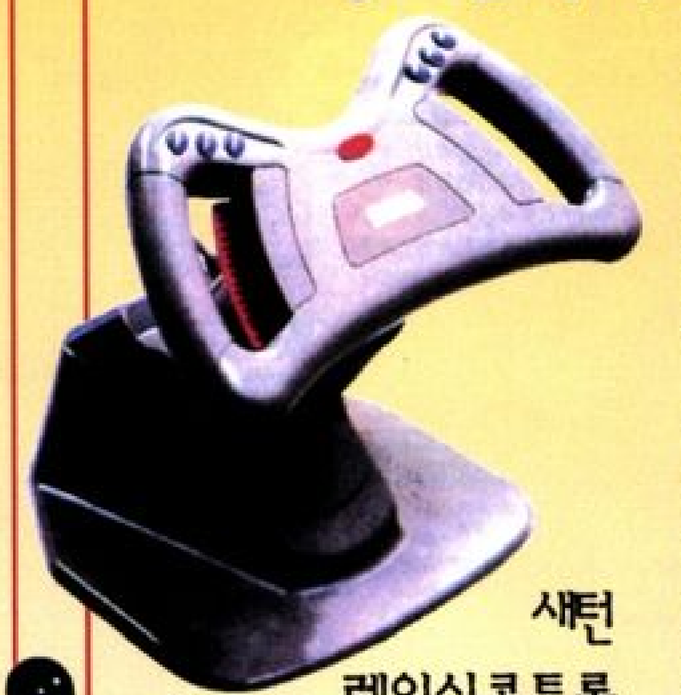
도매업자 · 신규업자 · 협력업자 · 소매업자 상담

열린 본부로 오세요!

전국 도·소매 취급점을 모집중 입니다.
소매장 운영에 10여년의 노하우를
전수 시켜 드립니다.
도·소매 상담후 타사와 비교 선택해 주십시요.

①원하는 게임이 준비되어 있습니다.
②풀지 못하는 게임을 풀수 있게 도와 드립니다.
③가격 저렴한 상품이 만족하게 많습니다.
④각종 주변기기, 조닉, 저렴한 가격에 통신 판매
⑤16BIT, 32BIT 중고게임기 매입, 판매, 교환
⑥구형게임기를 신형으로 교환

본부에서 수입공급하는 중요품목 주변기기들



새턴 레이싱콘트롤

플레이스테이션 RGB케이블

전문적인 수준의 고화질 화상을 원하는 사람들을 위해 제작된 것이 바로 이 RGB 케이블이다.

플레이 스테이션 대전 2인용케이블

「메탈자켓」, 「리지 레이서 레볼루션」등 대을 소프트도 증가. 2대의 PS를 연결하면 대전 플레이가 가능하게 된다. TV와 소프트가 둘다 필요하지만 그만큼의 가치가 있다.



화이터스틱 3DO새턴 플레이스테이션 겸용



새턴스틱

SFC수입품목(공윤심의 필제품)
16BIT 슈퍼컴보이용 팩
SUPER WIDGOT
SUPER MARIO ALL STAR
ANIMANIACS
YOGI BEAR
SUPER SF Ⅱ
GREAT CIRCUS MYSTERY
JUNGLE BOOK
FINAL 2 FAIGHT
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
ART FIGHTING
LION KING
J PARK Ⅱ
SPARKSTER
BUBSY Ⅱ
MICKY MANIA
NBA LIVE 95
SUPER
POCKY & POCKY Ⅱ 기기괴괴 Ⅱ
FATAL FURY Ⅱ
TAZ Ⅱ
TURTLES Ⅱ 외 다수

GENISIS 수입품목
(공윤심의 필제품)
BUBSY Ⅱ
SPARKSTER
TURTLES Ⅱ
ALL STAR
ART FIGHTING
X-MAN
미녀와 야수
MEGA BUMBERMAN
POWER RANGER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
TINY TOON3
FIFA SOCCER
LION KING
CASTLEVAMA
ROCKET KNIGHT
WORLD CUP USA 94, 95
WINTER OLYMPIC
PAC MAN2
외 다수





게임본부
서울시 용산구 한강로 3가 3-23호 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:701-1668

지금은 SALE中! 지금은 SALE中! 지금은 SALE中! 지금은 SALE中! 지금은 SALE中! 지금은 SALE中!

요 술 궁 전 우수체인점

정품주의 보상교환 가격파괴 고가매입

정품을 싸게 !

구형게임기 보상 !

중고고가매입 !

보상교환 희소식!

· 고장난 게임기를 가져오시면 슈퍼알라딘 2로 보상교환

교환비 신품알라딘 ➡ 109,000
중고알라딘 ➡ 40,000

통신판매 !

1. 온라인 입금후
2. 전화주시고 주소 알려주시면
3. 전국 어느곳이나 24시간내 도착

팩 파격세일

SFC	· 동킹콩 2 69,000 · 초무투전 50,000 · 드래곤퀘스트 6 79,000 · 마리오카트 49,000
M·D	· 소닉너클 35,000 · 사무라이 33,000 · 버철레이싱 35,000 · 무용열전 35,000
네오지오	· 사무라이 40,000 · 용호의권 2 50,000 · 킹94 140,000 · 킹95 240,000

주변기기 세일

▶새턴 : 조이스틱(신품) 35,000
패드(중고) 20,000
▶플레이스테이션 : 조이스틱(신품) 35,000
패드(중고) 20,000
기타 메모리 카드, 확대경, 레이싱 콘트롤러, 총

이달의 한정판매

▶삼성새턴(신품) 360,000원
▶얼라이브(중고) 110,000원
▶네오지오(중고) 110,000원
▶듀 오(중고) 60,000원
▶네오 CD (중고) 300,000원
▶CD 알라딘(중고) 40,000원
▶슈퍼컴보이(중고) 85,000원
▶슈퍼알라딘1(중고) 40,000원
▶슈퍼알라딘2(중고) 50,000원
▶미니컴보이(신품만 팝니다) 50,000원
▶훼미리(중고) 9,000원
▶훼미리팩 파격세일 (만원 ➡ 이만원)
▶각종 조이스틱(S/S,P/S,3DO,네오지오)

서울1호점
파격 SALE중!
친절합니다!
서대문 남가좌동
(02)375-0623

인천1호점
신규오픈 연수동 재래시장 게임토피아 (삼미쇼핑) 법원
(032)435-5176, 428-1791

인천2호점
신규오픈 계산동 제일은행 요술궁전 부평역
(032)504-4431~2

제일 가까운 체인점에서 구입하세요!
(본점과 지방체인점과 가격 동일함)

대전지사
도·소매 충남고교 한신코아 게임코아
(042)486-9950

광주지사(호남지역)
대주APT ←대공원 게임랜드
(062)527-9027

대구1호점
대영학원 ←반고개 시내→ 크리스탈 호텔 게임박사 내당국교
(053)655-2696

대구2호점
신매국교 게임랜드 시지중학교 동서APT
(053)792-3830

대구3호점(하비랜드)
대명동으로 오세요!
(053)476-3588

광주1호점(도·소매)
←전대후문 오치→ 문흥국교 게임프라자
(062)268-7707

마산점
합성동 지하상가 1열 13-2호
가격파괴
(0551)97-8186

서울2호점
연촌국교 신규오픈 대진고교 게임토피아 경기기계공고 서울산업대 한신코아 한천중교 위례상고 석계역
(02)975-0146

서울3호점
창동역 도봉경찰서 19단지 게임센스 동아유치원 1층
(02)992-3992

원주점
제천↑ 게임아트 62번 종점
(0371)762-2808

목포점
지금은 SALE중!
전화문의 환영
(0631)43-9064

광주2호점
일신APT 게임뱅크 금호중학교
(062)375-8931

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

신나는 게임유통

용산점

CD게임방 체인점 모집

☎718-8895~6



안내말씀

역사와 전통을 상징으로 성실하게 성장한 게임유통사에서는 21세기를 주도 할수 있는 CD-게임방 전문 업체를 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 획기적인 혁명을 일으킬 CD-게임방 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

지역총판 영업부모집

21세기를 주도하실분 지역에서 활발한 활동과 매장설치 가능한 분

☎ 본사:718-8895~6
공장:704-6061~2 (A/S실)
FAX:3272-5505

-일요일도 영업(상담)합니다-
항시 주차가능(30분 무료 일·공휴일 전일 무료)

CD게임방의 전망

- ▶중앙집중 관리시스템 (인건비 최소화 1명 운영비법)
- ▶게임방에서 차세대 게임기기 CD동시판매 가능
- ▶재투자가 거의 없다
- ▶부가 가치가 높다

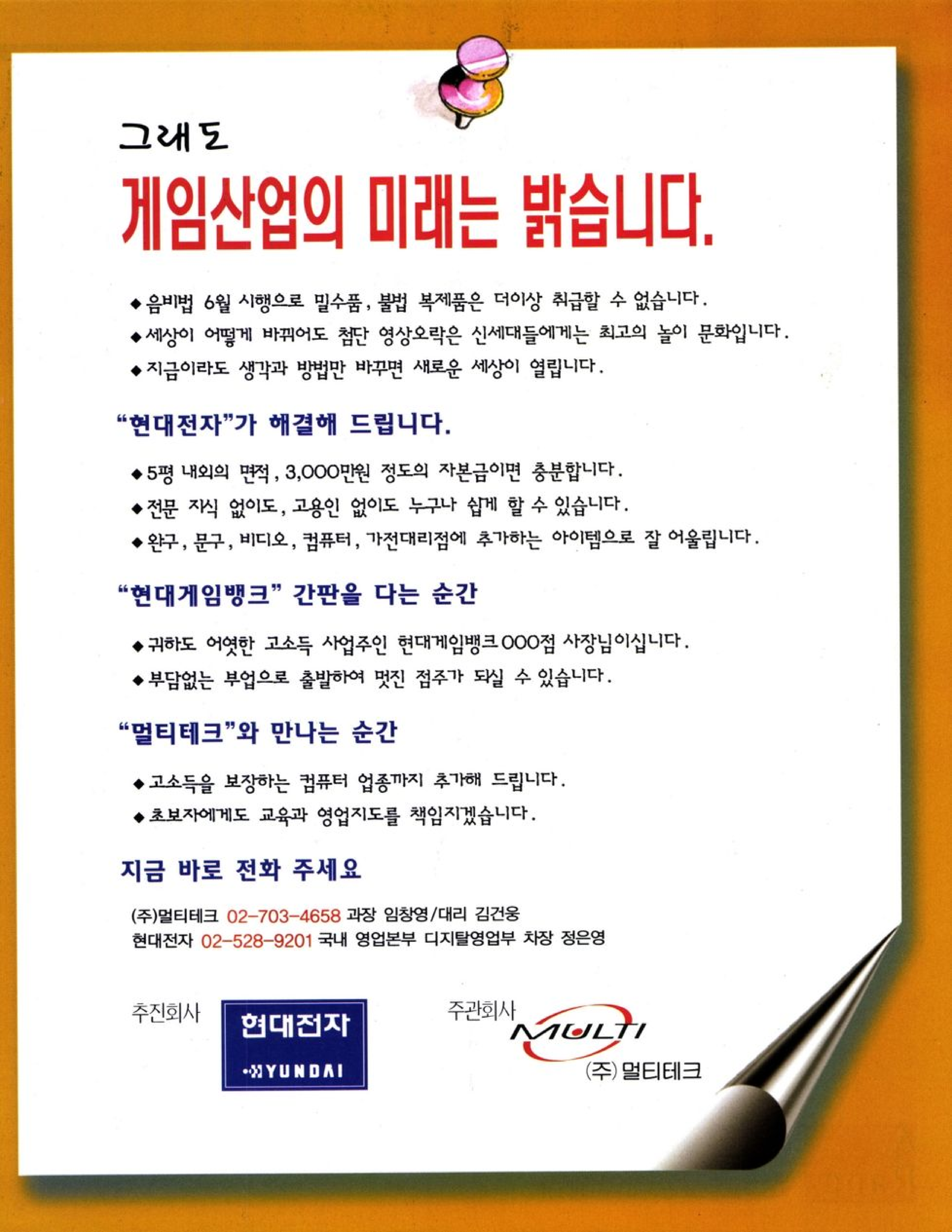
CD게임방 특전

- ▶철저한 A/S시스템 지원
- ▶시력보호 장치 지원
- ▶신속한 CD지급
- ▶오픈광고, 책자지원

뉴콤랜드
TEL:(051)247-7761~2

용산점	방학동점	마이크로월드	장위점	포천점	경기광주점	암사점	부산점	진해점	능곡게임랜드
TEL:719-5345~6	TEL:582-4262 583-2153	TEL:496-9217	TEL:942-8802	TEL:(0357)32-8827	TEL:(0347)65-3014	TEL:428-5519	TEL:(051)552-8720	TEL:(0553)43-8838	TEL:(0344)965-3618
용산점	난곡점	광명점	전주점	부산가야점	수원점	길동점	신림점	경북청도점	게임매직랜드
TEL:702-3247	TEL:851-2047	TEL:612-6688	TEL:(0652)242-7229	TEL:(051)896-8489	TEL:(0331)45-3639	TEL:474-6157	TEL:855-1714	TEL:(0542)73-4909	TEL:918-1812
광주점	미아점	수원점	은평점	안산점	구미점	포천점	송파점	수원점	·도레미
TEL:(062)266-9081	TEL:986-5601	TEL:(0331)45-7173	TEL:304-0383	TEL:(0345)402-5938	TEL:(0546)457-1637	TEL:(0357)541-2053	TEL:473-1851	TEL:(0331)33-0728	TEL:(0572)32-2101
게임랜드	서귀포점	성남점	목동점	수원점	대전점	포항점	인천점	쌍문점	수원점
TEL:855-1714	TEL:(064)33-7040	TEL:(0342)733-5842	645-2220,643-8989	TEL:293-6241	TEL:(042)221-7266	TEL:(0562)72-6286	TEL:(032)583-3188	TEL:997-0728	TEL:(0331)214-6563
창동점	중계점	대전둔산점	상계점	부천점	분당점	수원점	신현점	일산점	현대게임프라자
TEL:992-3992	TEL:977-6487	TEL:(042)529-6550~1	TEL:938-2708	TEL:(032)611-7397	TEL:(0342)711-2077	TEL:(0331)221-5470	TEL:(032)583-3582	TEL:(0344)914-8368	TEL:407-8866


새롭게 태어난
슈퍼콤 X-PLUS II
●새로운 디자인으로 단장
●42게임에서 64게임으로 확장
●게임의 한글화
●완벽한 무결점 품질
슈퍼콤 X-PLUS II
DuReh
INSERT CARTRIDGE FROM HERE
취급점 모집중!
게임기의 선두주자
1.64게임 내장형
2.원격조정
3.스테레오 음향채택
4.원터치 수납방법
5.R/F자동 스위치 채택(A/V겸용)
6.뛰어난 디자인(GD마크 획득)
1992 GOOD DESIGN
슈퍼콤 X-PLUS II
프로그램 등록번호:94-01-14-2585
공연윤리 위원회 심의번호:G9408-R91
취급점 및 A/S지정점
광진전자:(02)711-4296
하늘 소프트:(02)713-6430
명컴 프라자:(02)442-7240
광주 게임월드:(062)225-4833
광주 부영전자:(062)953-5530
광주 게임천국:(062)529-5358
광주 현대전자:(062)224-7718
나주 게임천국:(0613)33-6020
창원 서원컴퓨터:(0551)65-1552
대전 탑솔전자:(042)632-4650
청주 게임유통:(0431)55-7624
청주 게임프라자:(0431)53-9470
고양시 다모아:(02)3158-6996
부산 슈퍼게임월드:(051)247-6428
제주 게임토피아:(064)52-2522
부산 홈게임프라자:(051)633-3372
두레 엔터프라이즈
서울 마포구 도화동 194-25호
TEL:706-2812~3
FAX:706-2813


그래도
게임산업의 미래는 밝습니다.
◆음비법 6월 시행으로 밀수품, 불법 복제품은 더이상 취급할 수 없습니다.
◆세상이 어떻게 바뀌어도 첨단 영상오락은 신세대들에게는 최고의 놀이 문화입니다.
◆지금이라도 생각과 방법만 바꾸면 새로운 세상이 열립니다.
"현대전자"가 해결해 드립니다.
◆5평 내외의 면적, 3,000만원 정도의 자본금이면 충분합니다.
◆전문 지식 없이도, 고용인 없이도 누구나 쉽게 할 수 있습니다.
◆완구, 문구, 비디오, 컴퓨터, 가전대리점에 추가하는 아이템으로 잘 어울립니다.
"현대게임뱅크" 간판을 다는 순간
◆귀하도 어엿한 고소득 사업주인 현대게임뱅크000점 사장님이십니다.
◆부담없는 부업으로 출발하여 멋진 점주가 되실 수 있습니다.
"멀티테크"와 만나는 순간
◆고소득을 보장하는 컴퓨터 업종까지 추가해 드립니다.
◆초보자에게도 교육과 영업지도를 책임지겠습니다.
지금 바로 전화 주세요
(주)멀티테크 02-703-4658 과장 임창영/대리 김건웅
현대전자 02-528-9201 국내 영업본부 디지탈영업부 차장 정은영
추진회사
현대전자
HYUNDAI
주관회사
MULTI
(주)멀티테크


HYUNDAI
GAME유통업계가 변하고 있습니다.
전국현대 게임
M
A Rang
게임을 선두하는
(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

현대게임뱅크
(가 칭)

뱅크 체인점 모집

GAME유통업계가 변하고 있습니다.
게임챔프 4월호에서 선언했듯이
「음비법」은 우리에게 새로운 변신을 요구하고 있습니다.

「현대 게임뱅크」란?

현대전자와 현대전자 게임기 총판이 함께 지원하는 신시대 게임전문점 입니다.

자격 조건은 까다롭지 않고

자격조건
①3평이상 점포확보 가능한 분
②의욕이 투철하고 각 지역에서 1등을 하고자 하신 분
③가맹비와 보증금 없음

지원 사항은 확실 합니다.

지원사항
①간판 무상지원
②광고 및 판촉물 지원
③영업지도
④신속한 상품정보(주 1회 정기)

※기존 게임기 업체중 「현대게임뱅크」로 상호변경, 원하시면 현대전자에서 엄격한 심사후에 무상으로 간판을 지원해 드립니다.


게임 매니아 전문점 게임천지
부산 게임문화는 여기에서 시작된다.
게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며
정품만을 취급하여 게임 유저들에게 최상의 서비스를
제공하려고 최고의 노력을 다하고 있습니다.
◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.
◆전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
◆차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.
◆S.S, P.S, P.C-FX, 3DO 차세대 게임소프트 할인판매 실시
(게임천지 회원 및 고객에게 도매가 판매)
삼성새턴
초특가 할인판매
(선착순 100명):미니컴보이
기획판매
부산공고
동성하이타운
지하내
■ 게임천지
←남천동
문현동→
못골시장
기획판매(염가판매)
:플레이스테이션스틱
기획판매(염가판매)
:새턴스틱
■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127
■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196
VISA
WINNERS
BC
비씨카드
LG
외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용카드 환영
게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.

부산 게임문화의 자존심

부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로 가지고 오십시오.

연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.(수리실:647-1778)

(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)



신 규 오 픈

상 담 환 영

범일동 홈게임 프라자



- 주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
- TEL:(051)645-2158~9
- FAX:647-1778

돌핀게임

그명성 그대로



1.돌핀 게임이 새로운 게임의 메카인
전자랜드 신관 광장층으로 확장 이전 하였습니다.
2.그동안 성원 해주신 오천여 회원 여러분께 감사드리며 회원 관리등
모든것이 그대로 유지될 것이므로 앞으로도
많은 사랑 부탁드립니다.

이전 기념 감사 SALE!

- PS. SS용 구종 CD 2만원대 파격 SALE중
- 중고 게임기 고가매입 저가판매

돌핀게임

서울시 용산구 한강로 3가 전자랜드 신관 광장층 26호
TEL:719-9698 3272-0732
FAX:3272-0732

게임아트

게임 전문점에도 품격이 있습니다.

이제 그 이름만으로 게임시장에 우뚝선 게임아트!

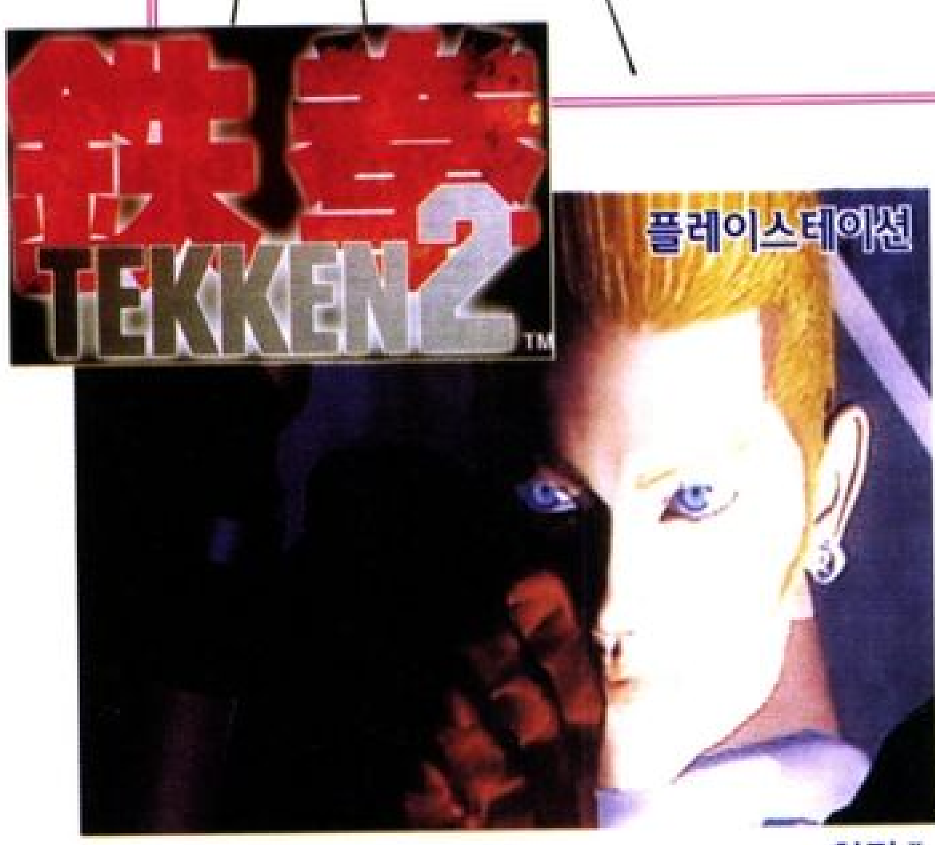
고객 여러분의 사랑에 감사드리며 앞으로도 최고의 상품으로 여러분을 모시겠습니다.

게임아트 인천 연수점(032-819-7881)



게임군단 성남시 분당구(0342-708-8416)





철권Ⅱ

게임아트에서 선보이는 특선품안내



새턴용 HORI스틱
버철스틱
▶각종 악세사리 구비완료



새턴용
액션리플레이 카드
▶호환 CONVERTER를
끼면 메모리 카드를 못끼잖아요?
바로 이문제를 완벽해결!



터미네이터스틱
▶3DO, 새턴
플레이스테이션 겸용 스틱

게임아트 전주점



TEL:(0652)251-5985

게임아트 군산점



TEL:(0654)465-8060

게임아트 일산점



TEL:(0344)905-8847

게임아트 과천점



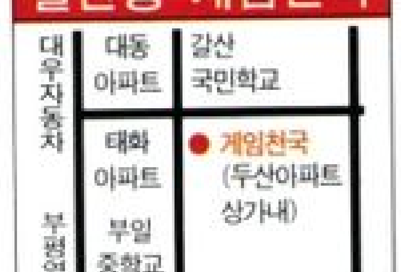
TEL:(02)503-1596

일산 게임왕국



TEL:(0344)912-6999

갈산동 게임천국



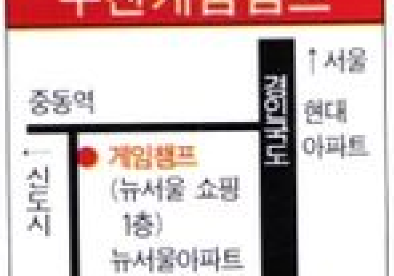
TEL:(032)519-8995

부천 게임왕국



TEL:(032)666-0353

부천게임챔프



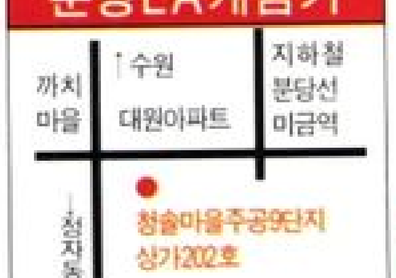
TEL:(032)651-5385

성남게임왕국



TEL:(0342)45-4586

분당LA게임기



TEL:(0342)717-7137

게임아트 통신판매

- 조흥:315-04-341373
- 외환:209-13-02229-8
- 국민:015-01-0582-461
- 농협:011-02-115612

예금주:조성곤

게임아트

서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL:(02)719-4032, 706-0709 FAX:719-4032

Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'

게임방이 새끼를 친다!
확실하고 안정된 사업

풀코스게임방
FULL COURSE GAME

풀코스 게임방은 "차세대 CD 게임방" 시설 설치 전문 업체입니다.

안락한 나만의 공간에서 게임을…
CD 게임방 "인기몰이"



◈풀코스 게임방은 신속하고 철저한 A/S를 생명으로 생각합니다.
◈모든제품을 규격화 · 정품화하였으며 과학적인 설계로 고장발생을 극소화하였습니다.
◈풀코스 게임방을 업계최고의 노하우를 보유하여 과학적인 시설을 최저가의 설치비로 여러분께 제공합니다.
◈용산 본매장 풀코스 게임은 게임기와 게임 CD를 취급(도매, 소매)하고 있어서 신종 CD를 신속히 제공하고 있습니다.
◈지속적인 연구 개발비를 투자하고 있으며 개발된 제품을 최저가로 여러분께 제공할 계획입니다.

토요일·일요일 영업합니다.

비디오 영상 CD 게임방이란?

33" 대형 화면과 입체음향을 바탕으로 1평의 크기의 방에서 3차원 입체(3D)게임을 즐기는 신세대를 위한 "청소년 건전 놀이공간"

삼성새턴 버철화이터2외 150여종, 플레이스테이션 철권외 150여종, 네오지오 킹 '95외 30여종의 게임중 아케이드, 슈팅, 액션, 시뮬레이션, 롤플레잉 등 장르별 게임을 자유롭게 선정하여 저렴한 게임비로 게임을 즐기는 게임방이다. 그리고 넓고 조용한 휴게실에서 비치된 게임잡지를 보며 음료도 즐길 수 있는 신세대 취향의 문화공간이다.

〈전자신문 96.2.2 일자중 발췌〉

나진상가 12동 나열 121-122호



주소/서울 특별시 용산구 한강로3가
나진상가 12동 나열 121-122호
(대)706-8137
TEL:706-8196 FAX:3272-5505
공장/서울 특별시 용산구 한강로3가 40-213번지
TEL:796-4938
인테리어부/TEL:3272-4502
P.C통신 하이텔 ID:FULLCS 천리안 ID:FULLCS

지역총판 모집중
●유망 지역내 30평 이상 매장 OPEN 가능한 분
●의욕적으로 지역 영업을 할 수 있는 분



기 종	아케이드	제작사	레어
장 르	격투 액션	발매일	미정

킬러 인스팅트 2
KiLLER inSTinCT 2

지난 호에 이어 『킬러 인스팅트2』의 따끈따끈한 정보를 완전 공개한다. 오랫동안 기다려왔던 레어의 아케이드용 격투 게임 속편이 서서히 아케이드 시장에 그 모습을 드러내고 있다. 『킬러 인스팅트2』는 단순히 킬러 인스팅트 시리즈 최신작으로 그래픽 상의 화려함만을 보강한 것이 아니라 독자적인 스타일로 플레이 방식도 수정하여 더욱 세련된 모습으로 부활한 것이다.

KI의 매력

어느 게임이나 독특한 플레이 방식은 게임에 있어서 오랜 기간 히트 할 수 있는 열쇠라고 할 수 있다. 그 대표적인 예로 『킬러 인스팅트2』는 이 속성을 충실히 이행한 작품이라고 할 수 있다. 또한 킬러 인스팅트 시리즈의 아름다운 그래픽은 플레이어를 매혹시키는데 충분하다.

뿐만 아니라 『킬러 인스팅트2』의 게임 디자이너는 그래픽의 세세한 부분까지 주의를 기울임과 동시에 새롭고 진보된 게임에 놀라운 특수 효과를 도입했다.

정교한 실리콘 그래픽 컴퓨터로 연출된 모든 화이터들은 흡사 살아 움직이는 인간들같이 놀라울 정도의 현실감과 개성을 띤다. 제이고의 불그러진 근육(이두박근)에서 혈관을 볼 수 있으며 바람에 흩날리는 킴후의 머리카락에서 자연스러움을 엿볼 수 있다.





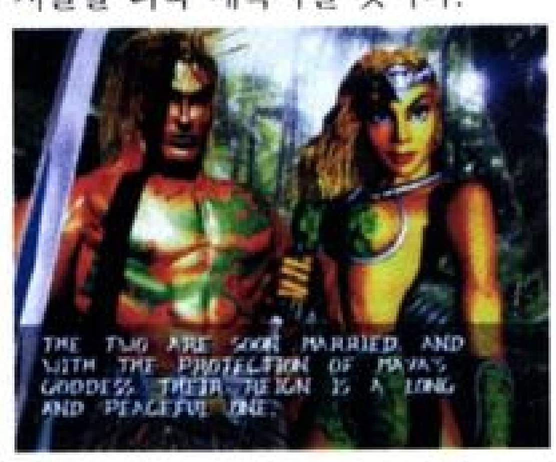




다양해진 스테이지와 더욱 강력해진 화이터들

전작 『킬러 인스팅트1』에서는 모든 캐릭터가 얼굴에 무표정한 '번뜩이는 눈'을 가지고 있었다. 그러나 최신작 『킬러 인스팅트2』의 화이터들은 더욱 강력해진 적 캐릭터와 벌이는 대전에서 더욱 리얼함을 느낄 수 있다. 어떤 격투에서는 하나의 동작에 3가지의 소리까지 연출할 수 있게 되었다.

캐릭터뿐만 아니라 배경에서도 정교하며 아름답게 연출된 그래픽 화면을 볼 수 있을 것이다. 캐릭터들이 게임을 진행시켜 나가는 매 라운드마다 관람객과 플레이어가 지르는 "우우", "야앗"의 함성 소리와 다층-원근의 줌인 카메라 테크닉으로 만재된 화면이 아케이드 유저들을 더욱 매혹시킬 것이다.



2D 스테이지의(전체 게임은 모두 7개의 2D스테이지와 6개의 3D 스테이지가 있다) 지면에는 엄청난 양의 라인 스크롤과 각 높이에 따른 고저의 차이가 현저하게 존재한다. 그 뿐만 아니라 플레이어는 게임을 진행하면서 배경에 있는 사물을 건드리고, 부수는 등 상호 작용을 할 수 있게 제작되어 있다. 벽은 산산조각으로 부서지고, 배경의 용암이 마구 날아오고, 나뭇잎이 떨어진다.

『킬러 인스팅트2』의 게임 진행 방법은 굉장히 복잡하고 플레이 진행의 깊이가 광범위하기 때문에 이것을 적절히 설명하자면 한권의 책도 모자랄 것이다

『킬러 인스팅트1』은 초보자라도 게임을 진행시켜 나갈 수 있었지만 이번의 『킬러 인스팅트2』는 ARE 반격이 있으며 다양한 게임 진행 기술이 있고, 숨겨진 기술들과 다양한 트릭들이 감춰져 있다.

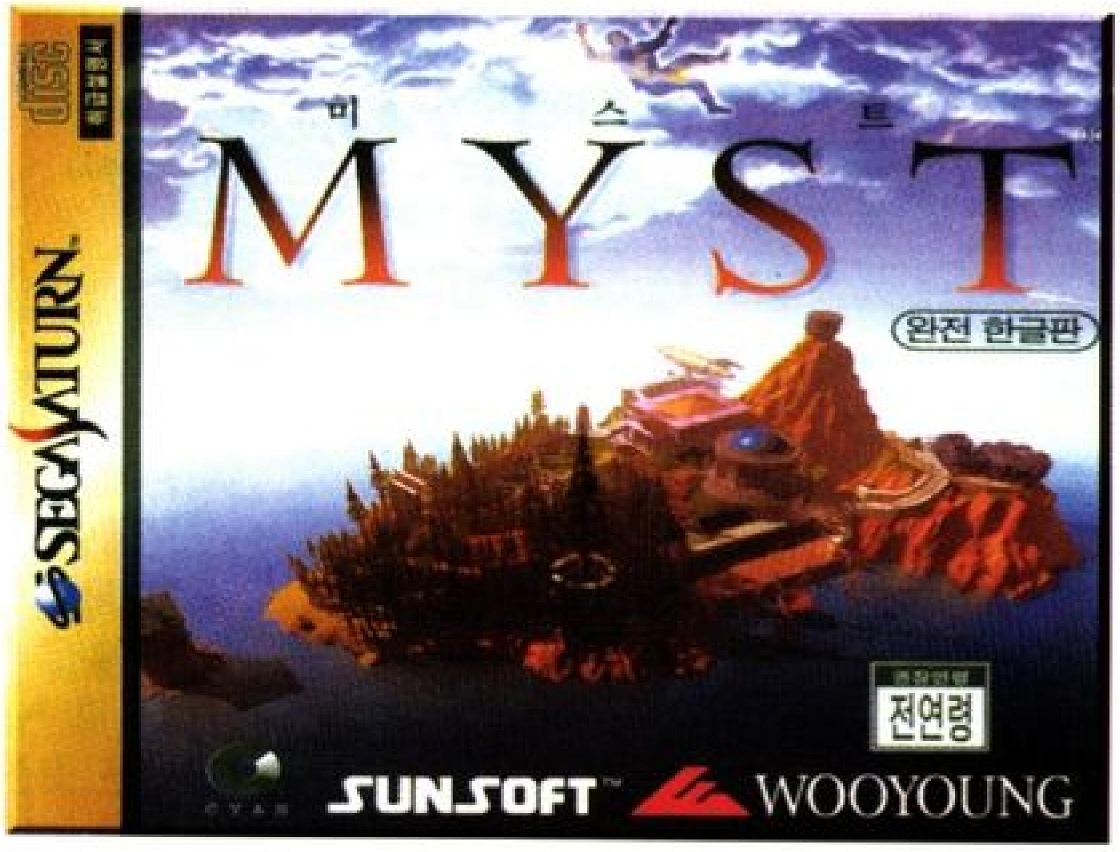
시작하기는 쉽지만 완전히 마스터하기는 어렵고 그리고 무엇보다도 재미있고 세련된 대전 격투 게임들을 제작해온 닌텐도와 레어의 축적된 노하우를 맛볼 수 있을 날이 기다려진다.



챔프뉴스

국내

새턴용 미스트 한글화 완료



컴퓨터 그래픽 전문 회사인 우영 시스템은 최근 멀티미디어 팀을 신설하고 새턴용 어드벤처 게임인 『미스트』의 한글화 작업을 완료했다.

우영 시스템은 일본의 영상 장비 전문 업체인 아일(AIL)사의 한국 회사로 아일 사가 세가와 소프트 컨버전 계약을 체결함에 따라 앞으로 세가에서 발매되는 게임을 우선적으로 한글화할 수 있게 되었다.

이번에 발매되는 『미스트』는 차세대 소프트의 한글화로는 국내에서는 처음으로 있는 일로 앞으로 게임 소프트웨어 시장의 정품화에 크게 기여를 할 것으로 보인다.

■ **문의처 : 아랑(02-715-5828)**

국내 게임 산업의 토대위해 매진하는 KESA

국내 게임 산업의 육성을 위해 정보통신부의 산하 단체로 지난해 8월 출범한 한국첨단게임산업협회(이하 KESA)가 최근 96년도 사업 계획을 발표했다.

KESA는 96년을 협회의 기반을 다지는 한해로 삼고 4월 중 강남으로 사무실을 이전해 조직 정비와 인원 보충, 그리고 매월 게임 산업 발전 포럼 개최, 국내 게임 산업 관련 정보 데이터 베이스화, 인터넷 홈페이지 개설 등 다각도로 기반 구축을 모색하고 있다.

한편 KESA는 협회가 정상적으로 자리를 잡고 운영이 될 시점인 올 11월경 KOEX에서 국제 규모의 게임 이벤트인 「96 국제 첨단 게임쇼」 개최를 추진 중에 있다.

이 행사는 국내 게임 산업이 해외 시장의 경쟁력을 갖추게 하기 위해 해외의 게임 산업 관계자들에게 국내 게임 산업을 홍보함과 동시에 국내 게임 산업에 대한 인식을 제고시키기 위한 취지로 국내 게임 관련사들은 물론 미국, 일본 및 유럽의 게임 관계자들과도 교섭 중에 있다.

■ **문의처 : 한국첨단게임산업협회 (02-732-0458)**

한국 컴퓨터 게임전 7월 개최

정보통신부 산하의 한국정보문화센터에서는 96년 7월 26일부터 29일까지 서울 여의도 중소기업 전용 서울종합전시장에서 '제 4회 한국 컴퓨터 게임전'을 개최할 예정이다.



이 전시회는 국내 게임 업체들의 국제 경쟁력 강화를 위한 게임 S/W의 수요 창출 도모와 우리 문화에 맞는 건전한 게임 S/W를 선별 전시해 건전한 게임 문화 정착을 도모하기 위한 취지로 마련된다.

이날 전시될 품목은 PC 게임 S/W 이외에도 비디오 게임, 온라인 게임, 교육용 S/W, VR 게임기 및 게임관련 주변 기기, 기타 게임관련 책자와 월간지 등도 전시된다. 또한 부대 행사로 7월 28일 오후 2시부터 6시까지는 게임 제작 과정의 공개 강좌도 실시할 예정이다.

한편 컴퓨터 게임전에 참가할 업체 및 단체의 참가 신청은 한국정보문화센터 문화사업팀으로 5월 31일까지 하면 된다.

■ **문의처 : 한국정보문화센터 문화사업팀 전시회 담당자 (02-3661-4813)**

한소협, 창업보육센터 입주 업체 발표

한국소프트웨어산업협회는 정통부의 지원을 받아 4월 22일부터 업무를 시작하는 '소프트웨어 창업 보육 센터'에 입주할 12개 업체를 선정해 최근 발표했다.

이번에 입주가 확정된 업체들은 창업한 지 2년 미만의 소기업과 창업을 준비 중인 예비 창업자들로 게임 분야가 5개사로 가장 많고 그 외에 네트워크, MIS, 데이터 처리 분야 등이다.

이 센터는 소프트웨어 부문에 창의적인 아이디어와 뛰어난 창의력을 가진 S/W기업 예비 및 신규 창업자들에게 각종 개발 기자재와 신 기술 정보 등을 제공하고 소프트웨어 기업으로 자립할 수 있도록 지원하기 위해 한국소프트웨어산업협회에서 정통부의 지원을 받아 서울 구의동 우체국 건물 내에 마련됐다.

■ **문의처 : 한국소프트웨어산업협회 기획조사부 (02-704-3411)**

〈 S/W보육 센터 입주 12개사 중 게임 분야 5개 업체 〉

대표자	업체 명	분 야	창업 여부
조현태		네트워크 게임	예비 창업자
유현수	아이두	게 임	95년 4월 30일
박철승		게 임	예비 창업자
조기원	예인정보	게임	96년 1월 18일
연왕욱		게 임	예비 창업자

삼성전자 게임 S/W 봄맞이 판촉 행사



삼성전자가 게임 및 CD롬 타이틀의 판매 활성화를 위해 지난 3월 10일 용산전자상가의 터미널 주차장에서 용산 게임상우회와 공동 주최로 「봄맞이 삼성 게임 S/W 특별 판매전」을 실시했다.

이날 행사에서는 새턴 등 삼성전자의 게임기 전품목과 유아교육용 컴퓨터인 피코 등이 최고 70%까지 할인된 가격으로 판매되었다.

한편 할인 판매와 더불어 최근 삼성에서 출시된 PC게임 『마지막 승부 2 ON 2』의 홍보 행사도 있었는데 연세대의 전희철 선수와 기아자동차의 허재 선수 등 농구 스타들이 참석해 사인회 등 다채로운 행사를 펼치기도 했다.

CD 게임방 복지부 규제로 불만 표출

최근 새로운 스타일의 게임 센터로 각광을 받고 있는 CD 게임방이 관계 부처와 관련 법규가 미비한 상태로 혼란을 겪고 있는 가운데 보건복지부에서 공중 위생법에 의거해 CD 게임방을 관리하려는 움직임을 보이자 CD 게임방 업자들이 반발하고 있다.

현재 보건복지부 전자유기장 담당 부서에서는 오는 6월 30일부터는 게임방은 공중위생법 상의 시설 기준에 따라 허가를 받아야 하고 이용되는 게임 타이틀은 보건복지부 산하의 컴퓨터게임산업중앙회의 심의를 받아야 한다고 설명하고 있다.

그러나 그럴 경우 게임 제작사들은 게임 타이틀을 일반 유통 시에는 「공윤」의 심의를 받아야 하고 CD 게임방에 유통시킬 시에는 「컴퓨터 게임산업중앙회」의 심의를 받아야 하기 때문에 애매모호한 이중적 행정 불편을 겪게 되는 것이다. 한편 CD 게임방의 업자들은 CD 게임방을 유기장이 아닌 음반 대여점으로 인정받아 문화체육부의 관리를 희망하고 있는 것으로 알려졌다. 이를 위해서 이들은 현재 협회 구성 등 다각도의 노력을 펼치고 있다.

현대전자 지원 게임 매장 오픈

현대전자가 지원하는 게임기 대리점이 오픈될 예정이다. 지난해 95년 9월부터 계획되었던 이 사업은 기존의 현대 게임기 체인점 라인을 연결시킴과 동시에 동일한 간판 — 현대 게임 뱅크(가칭)라는 이름으로 전국적 체인망으로 확대시킬 계획이다.

그동안 불법 유통에 의해 상권을 침해받아왔던 매장들은 정상적인 루트로 상품을 안정된 가격에 공급받을 수 있게 되었을 뿐만 아니라 비가격적 요소의 지원 예를들면 광고같은 면에서 본사의 적극적인 지원을 받을 수 있게 된다.

동성 조이컴 TV 광고 준비 중

가정용 게임과 PC게임 개발 및 유통 업체인 동성 조이컴에서 TV 방송 광고를 추진 중이다.

동성 조이컴에서 운영하는 원더파크와 같은 체인점의 이미지 업과 동시에 각 체인점의 영업 활성화와 체인점 사업을 강화시키기 위한 준비의 일환으로 계획 중인 이 TV 광고는 5, 6월 정도에나 선보일 예정이다.

게임 관련사가 TV광고에 등장하는 것은 그동안 몇몇 대기업을 제외하고는 아주 이례적인 일로 국내 게임사들의 위상을 정립하는 데 큰 도움이 될 것으로 보인다.

■ 문의처 :
동성 조이컴(02-34524381)

전자랜드 평택점 오픈기념 이벤트 개최

지난 3월 17일 전자랜드 평택점은 오픈 기념으로 축제로 퀴즈 왕중왕 선발대회를 가졌다.

이날 행사는 최근 게임 이벤트 사회로 주목받고 있는 개그맨 이상운씨의 진행으로 4시간여에 걸쳐 펼쳐졌는데 참가자들이 한꺼번에 많이 몰리는 바람에 주최 측에서 준비한 사은품이 1시간만에 동이 나는 등 치열한 대결로 열기를 더했다. 이날 선발된 퀴즈왕에게는 삼성 새턴이 시상되었고 그 외에도 슈퍼 알라딘보이, 월드콤X-Ⅱ, 슈퍼콤X-Ⅱ 등 푸짐한 게임 상품이 전달되었다.

한편 행사를 주최한 포스트 측은 앞으로도 지점이 오픈될 때마다 대규모 이벤트를 개최할 예정이다.

■ 문의처 : 포스트(02-715-3393)



종합 유통 개발사로 변신한 열림기획

슈퍼 알라딘보이와 PC게임 개발 전문 업체인 열림기획이 지난 3월 15일 여의도 남중빌딩으로 사무실을 확장 이전하고 유통 및 캐릭터 사업에 진출한다.

열림기획은 이번 사무실 이전과 동시에 별도 법인인 열림기술 및 CG 미디어를 병행 설립하므로써 제조와 유통 분야를 통합, 자사 게임 타이틀 및 3D 그래픽 타이틀과 게임 주변기기 등을 자체적으로 해외시장에 유통 판매할 수 있게 됐다.

94년말 퍼즐과 액션이 가미된 PC 게임 『YS는 잘 맞춰』를 출시, 업계에 탄탄한 입지를 구축한 열림기획은 지난 3월 23일 PC 롤플레잉 게임인 『EXP』를 출시해 좋은 반응을 얻고 있다.



■ 문의처 : 열림기획(02-784-4845)

제 10회 컴퓨터 SW 전시회 SEK' 96 개최

오는 6월 18일부터 5일간 한국종합전시장(KOEX)에서 일명 컴덱스라 불리는「제 10회 한국 컴퓨터 소프트웨어 전시회(SEK '96)」가 개최된다.

SEK '96은 KOEX 태평양관과 대서양관에서 4백 20여 업체의 최첨단 국내외 컴퓨터 소프트웨어가 출품되며 30여만명에 이르는 관람자들이 참관하게 되는 국내 최대 규모의 전시회이다.

출품 종목은 컴퓨터 소프트웨어 하드웨어 멀티미디어 게임 네트워크 인터네트 주변기기 출판물 일체이며 신청 마감일은 4월 15일로 현재 전자신문사 사업국에서 신청접수 및 문의를 받고 있다.

■ 문의처 :
전자신문사 사업국 (637-0233)

용호의 권3 게임 경진대회

아케이드 격투액션 『용호의 권3』의 최강 전사를 가리는 게임 경진대회가 3월 30일부터 5월 25일까지 2개월여에 걸친 예선전을 시작으로 최강 자들의 치열한 결승전은 6월 16일에 치룰 예정이다.

빅에이, 빅콤, 빅코가 공동 주최하는 이번 행사는 초, 중, 고, 일반 부문으로 나눠 전국적으로 실시되며 우승자에게는 네오지오 장학금이 수여된다. 대회 규정은 빅에이가 선정한 전국 250개의 오락실에서 코인과 관계없이 엔딩 스테이지까지 플레이한 참가자 전원이 예선통과자로 인정되며 1,2차 준준결승은 4월 28과 6월 2일, 준결승은 6월 9일 전국 네오지오 랜드에서 실시되며 6월 16일 1시~5시까지는 대망의 결승전이 치뤄진다.

이날 결승전에서 최강자로 뽑힌 각 부문별 4명의 우승자에게는 등록금 전액을 그 외의 입상자들에게는 등록금 일부와 기념품이 증정된다.

■ 문의처 : 빅에이 (02-418-4844)

챔프뉴스

국외

PS, 끼워 팔기 감행

본체 + 콘트롤러 + 메모리 카드 = 24,800엔으로 실질 가격 인하



소니 컴퓨터엔터테인먼트(이하 SCE)가 플레이 스테이션 본체에 별도로 콘트롤러와 메모리 카드를 1개씩을 첨부한 특별 세트를 지난 3월 28일부터 24,800엔의 가격으로 판매하기 시작했다.

이번 특별 세트는 SCE가 '96년 봄 캠페인'이라는 이벤트를 통해 '화이팅 박스'라는 세트로 그동안 별도 판매됐던 콘트롤러와 메모리 카드를 포함해 기존 가격인 24,800엔에 판매하는 것인데 이것은 사실상 PS의 가격 인하를 의미하는 것이다.

앞으로 가전 게임 매장이나 가전 대리점에서 판매되는 플레이 스테이션은 모두 특별 세트가 되는 것이다. 또 캠페인 기간이 특별히 정해져 있지 않은 것을 보면 '닌텐도64'와 '새턴'과의 경쟁에서 우위를 점하기 위한 사전 포석으로 해석된다.

어클레임, 아케이드 시장 진출

미국의 어클레임 코인 오프 엔터테인먼트 사는 어클레임으로서는 최초로 아케이드용 게임인 『배트맨 포에버』, 『NBA잼 익스트림』을 개발 지난 3월 7일부터 3월 9일까지 미국 올랜도에서 개최된 ACME '96 전시회에 출품했다. 제품은 96년 내 발매를 목표로 하고 있다. 어클레임은 아케이드용 게임의 개발을 위해 모션 캡처 기술, RAX라는 사운드 기술, 그리고 강력한 그래픽 엔진을 도입했다. 『배트맨 포에버』는 워너 브라더스 사의 동명 영화를 기초로 한 것으로 가정용 게임기로는 이미 발매되었고 『NBA잼 익스트림』은 프로 농구를 주제로 한 게임이다.



N64용 마리오RPG 제작 스탭 모집

닌텐도는 최근 스퀘어의 서드파티 탈퇴 등으로 침체되어 있는 소프트웨어 개발 부문을 강화하는 차원에서 SFC용 『슈퍼 마리오 RPG』의 후속작을 닌텐도64용 소프트로 개발하기 위해 스탭을 모집하고 있다. 모집 부문은 프로그래머, CG 디자이너, 기획, 사운드 디자이너 등으로 소프트웨어 개발 유경험자를 대상으로 하고 있다.

마감은 96년 5월 15일까지이고 이력서 이외에 자신이 제작한 작품을 제출해야 한다.

Nintendo®

닌텐도64 발매 최종 확정

- 소프트웨어 개발에 차질 있는 듯



닌텐도는 지난 3월 9일 자사의 64비트 차세대 게임기 '닌텐도64'의 발매를 6월 23일로 연기한다고 발표했다. 동시 발매 소프트로는 『슈퍼 마리오64』, 『파일로트 윙스64』, 그리고 세타에서 발매되는 『최강 장기』 등 3개 타이틀이라고 발표했다.

4월 21일 발매 예정이었던 '닌텐도64'의 발매 연기 이유를 닌텐도는 CPU조달이 늦어져 최초 출하 물량인 50만대를 달성하기 어렵기 때문이라고 밝히고 있다. 그러나 '닌텐도64' CPU의 공급 업체인 NEC의 한 관계자에 따르면 "그 정도의 물량은 충분히 확보할 수 있다"고 닌텐도의 연기 발표를 정면으로 반박하고 있다.

지난해 말 닌텐도의 매스컴 질문회에서 미야모토 씨가 "소프트웨어가 하드웨어의 성능을 충분히 활용할 수 없는 수준이라면 충실한 소프트의 완성을 위해 하드의 발매를 연기할 수도 있다"고 밝힌 것으로 미루어 이번 발매 연기는 소프트웨어의 개발에 적지않은 문제점이 있음을 암시하고 있는 것이다.

세가, 저가형 새턴으로 게임계 장악 시도

-기존 모델은 생산 중단-



세가는 지난 3월 7일에 '세가 새턴 파워업 미팅 96 스프링'이라고 명명된 전략 발표회에서 세가 새턴의 신형 모델을 20,000엔(약 16만원)의 가격으로 발매한다고 발표했다.

신형 세가 새턴은 기존의 소프트들과 완전 호환되고 주변기기와 기능 등도 그대로인데 컬러만 미스트 그레이 색으로 바뀌었다. 세가의 이지마지리 부사장은 "대량 생산에 따른 가격 인하와 내부 회로 설계의 간략화 등 여러가지를 구상한 끝에 20,000엔의 가격을 실현시켰다."고 가격 인하의 상황을 설명했다. 발매는 3월 22일부터 시작됐는데 새로운 가격으로 96년 내에 500만대를 보급할 계획이라고 세가의 한 관계자는 덧붙였다.

듀랄이 「모델3」에서 녹아 없어진다



다. 「모델3」의 개요와 개발 소프트 화면은 AOU 엑스포 96의 세가 부스에서 엄청난 인파가 모인 가운데 공개됐다.

세가의 아케이드용 CG게임 시스템 기판은 92년에 32비트 「모델1」을 독자적으로 개발, 『버철 레이싱』(92년), 『버철 화이터』(93년)를 발매했고 94년에는 미국 마틴 마리에이터(현 록히드 마틴)와의 기술 제휴에 의해 「모델2」로의 대폭적인 업 그레이드가 되었으며 『버철 화이터2』, 『데이토나 USA』, 『세가랠리 챔피온 쉽』(이상 94년) 등을 히트시켰다. 그동안 「모델2」에는 텍스처 매핑 등의 기술을 추가시켜 남코의 아케이드용 본격 CG게임 시스템과 열띤 개발 경쟁을 벌여왔다. 이번에 발표된 「모델3」는 지금까지 고속 CG 워크스테이션으로 밖에 만들어낼 수 없었던 고도의 CG영상을 리얼타임으로 만들어 내고 게다가 플레이어의 조작에 빠르게 대응될 수 있는 것이 큰 특징이다.

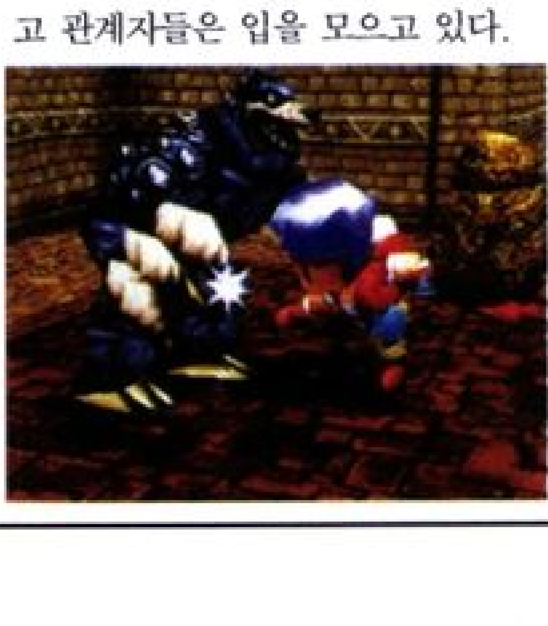
세가는 아케이드용 64비트 CG 게임 시스템 기판 「모델3」를 개발하고 최초의 소프트로 『버철 화이터3』를 7월에 발매한다고 발표했

소니 96년에 RPG로 승부건다

- FFⅦ 등 RPG로 고연령층 겨냥

지난 2월 19일 일본 시부야의 BEAM에서 소니 컴퓨터 엔터테인먼트가 PS용 RPG 『와일드 암즈』의 제작 발표회를 가졌다. 이것은 미디어 비전이 제작한 신작 RPG의 제작 발표회였다.이번에 이목을 집중시킨 것은 폴리곤으로 묘사된 캐릭터가 싸우는 전투 신과 액션적 요소를 가지고 있는 필드 신 등, 최신 기술을 이용한 게임 시스템의 설명이었다.

개발 담당자는 모니터를 사용해 광원 처리 기술을 사용한 마법 신의 설명 등 세부적인 사항에서부터 이 소프트의 매력적인 부분까지 설명했다. 또 미디어 비전의 후쿠시마 사장은 '오소독스하면서도 참신함이 있는 RPG의 정도를 걷는 작품이 될 것이다'라고 말하고 있다. 발매일은 96년 여름 예정이다. 『와일드 암즈』는 『FFⅦ』에 이은 PS의 또 하나의 대작 RPG가 될 것이라고 관계자들은 입을 모으고 있다.



코나미, M2 용 CG게임 개발 중

코나미는 미국 3DO사의 64비트 가정용 「M2 시스템」 기판을 이용, 아케이드용 CG게임 기판 개발을 추진하고 연내 발매를 목표로 하고 있다. 또 가격은 20만엔 이하가 될 것이라고 발표했다. 이것은 마츠시타 전기가 95년 3월 3DO사로부터 1억달러에 「M2 시스템」의 독점 사용권을 사들인 것과 같은 맥락에서 이해될 수 있는 것으로 마쓰시타 전기는 자사의 32비트 게임기 「3DO 리얼」의 판매가 저조한 것을 이유로 금년 중에 출하될 「M2 시스템」으로 승부를 걸려는 사전 포석인 것으로 해석된다. 그래서 가정용 「M2 시스템」 소프트 개발 메이커를 확보하는 한편, 그 CG게임 기술을 아케이드용으로도 이용할 수 있다는 점을 크게 부각시키고 있다. 그 방침에 따라 코나미가 CG게임 기판 개발에 착수하는 것이다. 한편 캡콤도 「M2 시스템」용의 가정용 게임 소프트 개발을 추진하고 있고 이것과 병행해 업무용 CG 기판도 계획 중이다. 그러나 캡콤은 원래 PS기판의 아케이드용 이용과 오리지널 아케이드용 CG기판 개발을 추진하고 있기 때문에 캡콤만의 오리지널 기판의 개발이 선행되어야 할 것으로 보인다.

초심회 해산 후 신 단체 결성 준비

닌텐도 제품을 취급하는 도매상 모임인 「초심회」 지난 최근 교토에서 열린 임시 총회에서 해산을 결정하고 4월 이후 새로운 단체를 설립하기로 합의했다.

이들이 결성할 신단체는 '전략적인 파트너 쉽'의 확립을 목적으로 할 계획이다. 지금까지의 초심회는 화합력이 강하기로 업계에 알려져 있었고 전략과 실리가 동반된 우수 단체로 명성이 자자했었다. 그래서 새로운 방향성을 제시하기 위해 신단체로의 이행을 결정하게 된 것이다. 신단체는 닌텐도의 TV게임 관련 상품을 취급하는 도매상만을 대상으로 했지만 이 점을 보완할 예정이고 구체적인 안은 4월 이후 신 단체의 설립 총회 때 발표하기로 했다.

모델2 로 우리도 버파를 만들겠다

세가가 아케이드용 32비트 CG게임 시스템 기판 「모델2」를 JAMMA의 주요 게임 메이커에 기술 이전해 준 사실이 최근 밝혀졌다.

세가는 지난해 11월 중순 쟈레코, 테크모, 데이타 이스트 등 3개 사와 계약을 체결해 「모델2」의 포맷, CG기술을 공개, 개발 툴을 제공하는 등 기술적인 지원을 통해 현재 이들 3개 메이커는 개발을 한창 진행 중에 있다.

세가의 나카야마 사장은 JAMMA의 회장이라는 입장에서 "CG게임 개발을 하는 메이커들만 독주하는 것은 업계 전체의 사기를 떨어뜨리고 발전을 저해하고 있다고 판단해 업계 전체의 CG기술 향상을 도모하기 위해, 그리고 개발비의 절감을 위한 것"이라고 설명했다.

「모델2」를 기초로 현재 개발 중인 게임은 테크모의 『데드 오어 얼라이브』, 데이타 이스트의 『에어 워커즈』, 쟈레코의 『슈퍼 GT24h』 등으로 올 여름 발매를 목표로 하고 있다.



부각되고 있는 CESA

CESA(컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회)에 소속되어 있는 소프트 메이커들이 기존의 CSG(컨슈머 소프트 그룹)을 탈퇴할 계획인 것으로 최근 알려졌다. CESA는 지난해 11월 발족된 게임 소프트 메이커 단체로 가정용, 업무용, PC용을 불문하고 모든 게임 소프트 메이커를 대상으로 한 것이 이 단체의 특징이다.

그에 반해 CSG는 가정용 게임 소프트 메이커를 대상으로 한 단체로 봄과 가을에 열리는 신작 소프트 발표회를 개최하는 것으로 유명하다.

현재 CESA에 회원사는 대형 메이커 16개사로 CSG에서도 중요한 위치를 차지하고 있다. CESA로서는 아직 가입하지 않은 메이커도 반드시 CESA에 참가를 유도하고 있다.

결국 CSG의 참가 메이커 모두를 흡수할 계획인 것이다. CESA는 올 8월에 대규모 게임 전시회 개최를 준비 중인데 참가 기업이 상당히 많아질 것으로 전망하고 있다.

메이커 네트워크

(KOGA 소식)

패밀리 프로덕션

안녕하세요? 패밀리입니다.

올 상반기 『디지탈 코드』의 발매 이후, 현재 개발 중인 『피와 기티』 이외에는 아직까지 개발에 착수하는 게임이 없습니다.

차기 작품을 현재 계획 중에 있지만, 아마 시뮬레이션성이 강한 게임을 개발할 듯싶습니다. 현재 『디지탈 코드』는 비교적 좋은 반응과 함께 판매가 되고 있어 참 기분이 좋습니다. 다 팬 여러분들의 따뜻한 사랑이라 생각하며 저희들은 개미와 같이 열심히 게임 제작에 임할 것입니다. 현재는 미비하지만 『피와 기티2』의 초기화 작업은 어느 정도 마무리 된 상태입니다. 이전에 설명하였듯이 이번 『피와 기티2』는 3차원 그래픽으로 구현될 예정이어서 그 기대감은 자못 우리의 마음을 설레이게 합니다.

RPG성과 어드벤처의 모험적인 스토리로 『피와 기티2』의 시나리오는 전개됩니다. 피와 기티 스페셜에서는 레벨 업 개념 등을 도입해서 진행 상의 색다른 액션의 변화로 재미를 느끼게 합니다.

5월 5일을 발매일로 작업에 열중하고 있지만 제작진들이 많이 힘겨워하고 있습니다. 이번 피와기티 또한 역시 세계 시장에 선보일 예정이어서 그 부담감 또한 어깨가 무겁다. 아무쪼록 『피와 기티2』의 팬 여러분께 실망하지 않도록 노력할 것을 다짐합니다.

TAFF NEWS

안녕하신지.... 그동안 저희 타프 시스템을 사랑해 주신 유저 여러분께 깊은 감사드립니다. 끊임없는 노력으로 여러분의 성원에 보답코저 하오니 더욱 아낌없는 사랑과 관심 부탁드립니다. 지난 1월에 출시된 『못말리는 탈옥범』은 여러분의 성원에 힘입어 계속되는 판매 신장률을 보이고 있습니다. 국산 게임을 사랑해 주시는 유저 여러분들이 있기에 저희들이 살 수 있다고 봅니다. 출시 전에 약속을 지키지 못하고 늦게 출시된 점 깊이 사과드리며 그럼에도 불구하고 이렇듯 사랑해 주시는 유저 여러분께 다시 한번 감사드립니다. 『낚시광2』 역시 아낌없는 사랑을 받고 있어 몸둘 바를 모르겠습니다. 여러분들의 성원 없이는 국내 게임산업의 발전을 가져올 수 없으며 무수하게 밀려 들어오는 외국산 게임들과의 경쟁에서도 이길 수 없습니다. 더욱더 노력하고 정진하여 좀 더 좋은 게임을 만들도록 하겠습니다. 새로운 게임과 좀 더 나은 게임을 만들고저 현재 자기 개발을 하고 있습니다. 며칠 후에는 좀더 멋진 게임을 가지고 여러분을 찾아뵙도록 하겠습니다.

엑스터시 엔터테인먼트

3차원 우주/지형 액션 게임 『TAKE BACKII』는 스튜디오에서의 녹음 등을 이미 끝내고, 오프닝과 엔딩 등 장대한 비주얼 작업을 마무리 하였습니다. 지금은 게임의 재미를 높이기 위한 3차원 특수 효과 엔진의 개선과 미션 통합 작업, 테스트 조정 작업을 남겨 놓고 있습니다. 오디오 음악만으로도 손색이 없을 만한 20여곡의 하드록 음악은 CD 원음의 음질로 감상할 수 있게 됩니다. 『테이크 백II』의 마무리 작업과 함께 성인 취향의 육성 시뮬레이션 게임인 『신혼일기』 또한 제작에 박차를 가하고 있습니다. 결혼을 경험하지 못한 사람에게는 미리 대리 체험을 하게 하고, 이미 기혼자인 성인에게는 독특한 향수를 주게 하기 위한 의도로 기획된 이 게임은 의외로 폭넓은 유저 층을 겨냥하고 있습니다. 은행, 증권, 주식, 부동산 등과 카지노 경마 등 내집 마련을 위한 방법 등이 신혼 신랑인 샐러리맨에게 주어지게 됩니다. 당신은 어떤 방법을 택할 것인가? 차라리 아내에게 사랑과 보살핌, 부업 등을 하게 해 편하게 살 것인가?

한편 아마게돈, 대란 등의 원작 시나리오 작가인 야설록 작 무협 장편 만화 『도지산 검지림』을 롤플레잉 게임으로 제작 중에 있습니다. 도지산 검지림은 중국 무협을 배경으로 한 작품으로 2개의 전설적인 도와 검을 찾아 나서 겪는 줄거리로 무협 만화 분야에서 공전의 히트를 기록한 바 있습니다. 엑스터시는 거대한 시나리오에서 게임적 요소인 게임 시나리오, 협객, 도검, 도술 등 완벽한 기획을 위해

N·E·W·S·N·O·T·E

●닌텐도 죽마고우 빼앗기고...

닌텐도는 의절한 스퀘어의 공백을 메우기 위해 이번에는 N64용 마리오 RPG를 미끼로 새 친구를 모집 중에 있다. 게다가 게임을 잘 아는 친구로...

그러나 스퀘어의 빈자리를 채울 친구는 어지간해선 찾기 힘들 것 같은데.

●CD 게임방도 먹고 삽시다!

매번 사업에 실패하고 이번에는 CD 게임방 사업을 시작한 김씨.

요즘 장사가 잘 되는 듯하더니, 7월부터는 여러가지 법적 규제를 한다고 걱정이 태산이다. 복지부에서 영업 시간 조정과 게임 타이틀을 이중 심의한다고...

대한민국은 모호한 법적 규제에는 세계 최고 수준!

●CESA를 물끄러미 바라본다

일본의 게임 관련 단체들은 최근 이합집산을 거듭하며 한 곳으로 모이고 있다. 그곳은 바로 CESA. 아직 가입을 망설이는 게임사들도 많지만 CESA에서 8월에 개최하는 동경 게임쇼 이전에는 거의 합류할 듯. CESA는 강력한 단체로 일본뿐 아니라 세계 게임 시장을 좌지우지하는 거대 게임 협회가 될거라고. 그러나 이들의 모습을 우리의 난립하는 게임 단체들은 물끄러미 바라볼 뿐 아무 말이 없다.

●세가, 가격 하락으로 N64 목조르자!

세가가 지난 3월 22일 출하한 저가형 새턴. 20,000엔이라는 저가격으로 또 한번 놀라움을 안겨준 것은 사실이지만 애당초 20,000엔대로 새턴을 출하했다면 500만대 목표량은 벌써 달성했을텐데... 세가의 상품 전략이 오히려 역효과가 있지는 않을지 걱정이다.

서 기획 작업만 2개월에 걸쳐 마무리를 하였고, 현재 기획에 따른 세부 제작을 진행 중에 있습니다. 『신검의 전설2』에 이은 또하나의 RPG 대작이 되기를 기대해 봅니다.

막고야 소식

드디어 『전륜기병 자카토 만』이 출시되었습니다.

많은 성원 부탁드리며, 소비자들게 죄송하다는 말씀을 드립니다. 다음 작품인 『제 3지구의 카인』도 빠른 시일내에 여러분에게 선보일 것을 약속드리며 지금 열심히 작업 진행중입니다.

국 외 편

이달의 메이커 네트워크 국외편은 최근 일본에서 대규모 게임 단체로 급 부상하고 있는 CESA에 대한 소개와 그들이 올 8월 개최 예정인 '동경 게임쇼'에 대해 알아본다.

CESA (COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE AS-SOCITION)

CESA 회원사

아트딩크, EA빅터, 이메지니어, 에닉스, 캡콤, 코에이, 코나미, 컴파일, 쟈레코, 스퀘어, 타이토, 타카라, T&E소프트, 테크모, 데이타 이스트, 남코, 허드슨, 반프레스토

PC 게임 소프트, 비디오 게임 소프트 등 컴퓨터엔터테인먼트 소프트웨어 산업은 최근 급성장하고 있고 일본에서의 산업 규모도 1조엔에 가까운 매출을 보이고 있다. 이러한 추세에 발맞춰 일본의 유력 게임사들이 연합하여 지난해 11월 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(이하 CE-SA)를 발족시켰다.

CESA의 앞으로 활동과 사업 계획은 다음과 같다.

사업 계획

1. 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 산업, 그 관련 산업의 최신 기술과 시장 동향 조사 및 정보 수집
2. 회원사 소프트웨어에 관련된 권리 보호
3. 풍속 유지 및 윤리 확립
4. 전시회, 연수회, 연구회 개최
5. 기술 향상을 위한 인재 육성
6. 해외 및 일본 국내의 관계 기관 등과 교류

TOKYO GAME SHOW

- 일시 : 1996년 8월 22일 8월 24일
- 장소 : 동경 빅 사이트(동경 국제 전시장) 동 전시동 1-2홀 東京都 江東區 有明 3丁目
- 주최 : CESA(컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회)
- 후원 : 일본 통산성 기계정보산업국
- 입장 인원 : 10만명 추정
- 테마 : 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어, 가정용 게임 소프트의 역사는 그 시대에서의 하드웨어 한계로의 도전의 역사이다. 도전의 원천은 크리에이터의 아이디어에 있고 넘쳐흐르는 아이디어의 집대성으로서 동일한 하드웨어라고는 생각할 수 없을 듯한 새로운 표현이나 게임 시스템을 가진 소프트를 탄생시키고 있다. 그 소프트들은 사회 현상을 둘러싸고 80년대부터 현재에 이르기까지 일본의 오락 문화를 이끌고 세계 시장을 석권하고 있다. 지금 가정용 TV게임기가 32비트, 64비트 세대로 바뀌어가고 또 PC도 엔터테인먼트 성을 강력히 굳혀가고 각각에 대응되는 게임 소프트도 새롭게 도전 스테이지에 진입하고 있다.

● K.O.F '95 완벽 이식에 어두운 이야기가...

세가와 소프트 라이센스 관계인 SNK에서 제작한 새턴용 『킹 오브 화이터즈 '95』의 완벽 이식에 열광하는 새턴 유저들. 그러나 일부의 유저들은 로딩 시간 등 대부분이 네오지오 CD-Z와 동일하며 부가적인 옵션마저 장착해야 하는 이유로 새턴이 네오지오 CD-Z에 비해서 부분적으로 기능이 많이 떨어지는 것이 아닌가 하는 생각을 가지게 됐다. 우째 이런 일이...

● 탑건에서 일본해 삭제

스펙트럼 홀로바이트에서 쌍용의 항의로 일본해를 삭제해 전 세계에서 출시하는 것은 당연한 일이지. 원래 거기는 우리 바다인데 스펙트럼 홀로바이트의 프로그래머가 혹시 일본 사람 아닌지?

● M2, 국내에서는 어떻게 될 것인가

M2용 소프트가 대거 개발 중에 있다. 이에 따라 3DO의 국내 점유권을 가지고 있는 LG의 앞으로로의 행보가 궁금하다. M2 자체를 포기할 수도 있고, 마쓰시타와의 라이센스를 통해 하드를 발매할 수도 있고, 기술 공유를 통해 독자 모델을 생산할 수도 있을 것이다. 아뭏든 중요한 것은 그동안 3DO를 통해 고전을 면치 못한 LG전자가 어떠한 방법으로 그 탈출구를 마련하느냐는 것이고 그것이 M2가 될 것인지는 아직 미지수인 것이다.

● 스퀘어, 별난(?)게임 준비 중

스퀘어는 대체 얼마나 돈이 많길래 허리우드 천재들이 모여 사는 빌딩으로 쳐들어간 것일까? 쥬라기 공원, 터미네이터를 만든 디지털 천재들이 게임을 만들면 정말 영화같은 게임이 나오는 건가! 영화도 아닌것이 게임도 아닌것이, 혹시 그런 뭐 요상한 장르가 탄생되는 건 아닌지...

「FFⅦ」 그래픽 최첨단화 가능성 제시

스퀘어, 독자노선 확립위한 아메리카 진출!



○○스퀘어 LA 지사가 위치한 마리너 타워의 전경

닌텐도와 결별한 스퀘어가 독자노선을 추구하고자 하는 제 1보를 내딛었다. 특히 PS 참여 제 1탄인 「FFVII」에 영화와 같은 그래픽을 완성하고자 아메리카에 진출, 허리우드 최첨단 디지털 영상 테크놀로지와 손을 잡았다.

지난 3월 6일 마리너 타워에서 스퀘어 LA사의 오픈식을 가졌으며 스퀘어의 사무실이 위치한 LA 마리너 딜레이는 세계 최대의 요트 선착장으로 유명한 곳으로 허리우드 유수의 재원들이 총집결 되어 있는 곳이기도 하다. 스퀘어는 여기에 합류, 마리너 타워 빌딩 약 12,000평방피트가 되는 12층 전체를 그들의 독무대로 삼아 세계 최고의 CG팀들과 호흡을 맞추게 됐다. 이들이 집무하는 사무실 내에는 하이 스펙 머신이 비치되어 있는 그야말로 일류 호텔을 방불케 하는 초호화 시스템이다

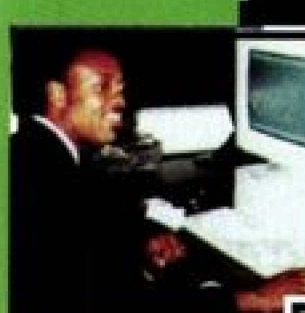
영화에 맞먹는 하이 퀄리티 CG로 게임을 만들겠다는 굳은 의지를 갖고 고도의 영상 CG 기술이 밀집



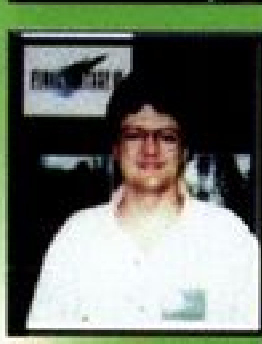
○사카구치 히로노부
그는 컴퓨터 게임이 가진 인터랙티브한 매력과 영화 특유의 시각적 효과를 오락성에 접목시켜야 한다고 강조한다



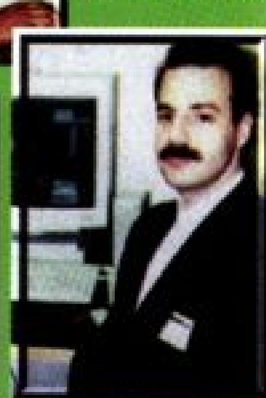
○스티브 그레이
PS뿐만 아니라 다른 하드웨어에도 흥미를 갖고 있다고 말한다



○다넬 윌리암스
그가 개발한 모션 캡처 기술이 CG캐릭터에 새로운 생명을 불어 넣었다



○폴 어슈다운
「FFⅦ」을 보다 근사한 게임으로 탄생시키기 위해 새로운 개발 툴을 만들어 내고 싶다고 말한다



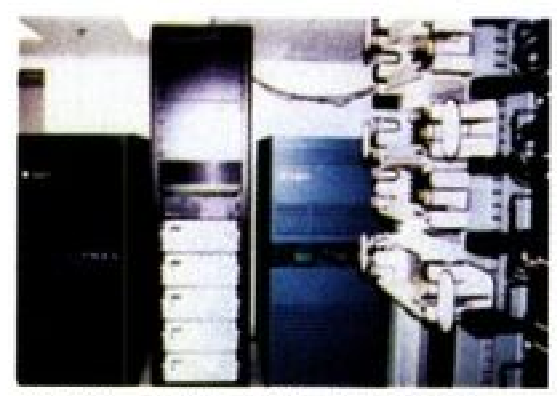
○론 서바티노
일본과 미국의 개발 스탭들의 교량 역할을 하고 있는 중추 인물이다

해 있는 곳으로서 LA를 선택한 이들에게 과연 어떠한 새로운 신화가 창조될 것인지 궁금하다.

일본과 공동으로 『FFVII』 제작을 담당하는 「론 서바티노」는 「배트맨 포에버」와 「워터 월드」의 오프닝 타이틀과 특수 효과를 담당한 사람으로 유명하다. 또 같은 『FFVII』 팀에 합세한 「폴 어슈다운」의 경우는 ILM에서 「쥬라기 공원」 등의 CG 시스템을 만들어 온 그야말로 허리우드의 거장이라고 할 수 있는 실력자다. 그는 현재 내년 여름 발매 예정인 SF 인터랙티브 게임 개발에 몰두하고 있다.

「다넬 윌리암스」는 월트 디즈니 이메지니어링에서 걸작 시뮬레이션 라이드 「알라딘 매직 카펫」을 개발한 사람이며 윌리암과 공동 개발에 들어간 「스티브 그레이」는 디지털 메인 스탭으로 「트루 라이즈」 등 다수의 초대형 영화의 특수 효과를 담당했던 경력을 가지고 있다.

초호화급이라고 표현할 수밖에 없는 스탭들이 모두 한자리에 모였



사무실에는 SGI사의 오니키스나 첼린지 등의 최첨단 그래픽 머신 이외에도 일본과 미국을 연결해 리얼 타임으로 공동작업을 진행하기 위해 갖춰논 최첨단 장비가 수십종에 달한다

다. 이들이 바로 앞으로 영화를 뛰어넘는 CG 기술의 신화를 창조하게 될 인물들인 것이다. 그들을 중심으로 4월에는 3~40명이 스퀘어 LA에 집결해 LA 동경 사이에 스퀘어의 전용 노선을 구축, 거의 리얼타임으로 공동작업이 진행된다. 첫해부터 실로 막대한 예산이 투입되어 스퀘어가 아니면 도저히 만들 수 없는 게임인 『FFVII』을 탄생시키고자 하는 것이다. 또한 이에 그치지 않고 그들이 목표로 하는 것은 『FFVII』을 필두로 차세대 인터랙티브 엔터테인먼트의 혁신을 이루고자 하는 것이다.

또 연기는 없다!

닌텐도64 발매일 결정



96년 6월 23일 일요일

작년 11월 24일부터 개최된 초심회 소프트 전시회에서 공개된 「닌텐도64」의 발매일이 드디어 결정되었다. 그 날짜는 올 6월 23일(일). 초심회 전시회에서는 당초 올 4월 21일 발매될 예정이라고 보도 되었지만 결과적으로는 6월 23일로 결정된 것이다.

지난 3월 8일에 열렸던 신 초심회에서 닌텐도 사이드로부터 공식 발표된 코멘트를 요약해 보면

1. 닌텐도64의 시장 가격이 너무 높으면 기대했던 발매 초기 출하수인 50만대를 달성하기 어렵다는 문제가 생겼다.

2. 그 문제를 해결하기 위한 방편으로의 CPU 양산이 용이하지 않았다.

3. "하드와 동시에 발매될 예정이었던 『슈퍼 마리오64』를 보다 새롭고 보다 재미있게 만들기 위해 다소 시간을 달라는 개발 팀의 강력한 요청"이라는 이유에서 였다. 결과적으로 4월 21일에 발매되지 못한 것은 정말 안타까운 일이지만 『슈퍼 마리오64』는 결국 보다 기대에 부응하는 모습으로 발매될 것이다.

발매일이 결정된 이상 하루라도 빨리 플레이해 보고 싶은 것은 당연하다. 『닌텐도64』 하드의 희망 소비자 가격은 2만 5천엔, 소프트는 9천 8백엔으로 결정되었으며 4월 21일부터 일본 닌텐도 상품 취급점에서 미리 예약을 받는다. 초기 출하수가 50만대로 결정되었기 때문에 만약 발매 당시 이 숫자를 넘어 버린다면 구입하는데 어려움이 생길 지도 모르니 만약 구입하기로 결정했다면 서두르는 편이 좋다. 그 이후 7월에 50만대가 다시 출하되고 연내에 350만대가 출하될 예정이다.

동시발매 소프트는 3개 타이틀!

『슈퍼 마리오64』 (9,800엔)



닌텐도 라면 역시 마리오. 이 『슈퍼 마리오64』 역시 닌텐도64를 대표할 소프트가 될 것이 틀림없다. 3D스틱을 사용해서 마리오가 3차원의 불가사의한 세계를 자유로이 돌아 다닌다.

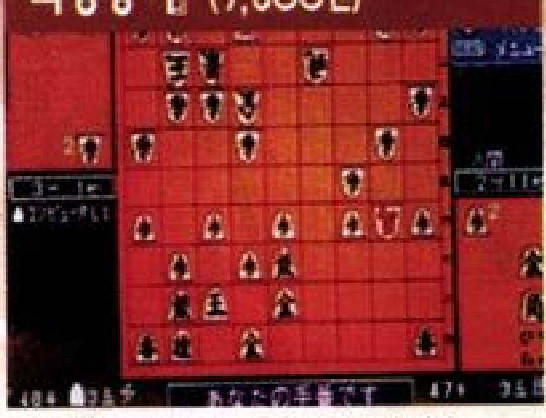
『파일로트 윙스64』 (9,800엔)



슈퍼컴보이로 대히트를 기록한 스카이 스포츠 시뮬레이션. 하드의 특성을 살려 보다 리얼한 부유감을 체험할 수 있다. 기체의 움직임도 3D스틱으로 정밀하게 조작할 수 있다.

국내 동시발매 예정일은?
현대전자 관계자는 노코

『최강장기』 (9,800엔)



닌텐도 브랜드 이외의 소프트로 일본식 장기 게임이다.

미국에서의 닌텐도 타이틀은 올해 12개

미국 내의 닌텐도64의 발매가 9월 30일로 결정된 이유는 올 닌텐도64의 생산 목표가 미국 일본 합쳐서 월 50만대. 우선 일본에서 팔리기 시작하면 미국에서는 부족하기 마련이다. 그러므로 물량의 여유가 생기는 9월경 부터 판매가 시작되는 것이다.

발매 소프트에 관해서는 『킬러 인스팅트』와 같이 미국에서만 발매될 소프트를 포함하여 닌텐도 자체에서만 연내 12개의 타이틀을 발매할 예정이며 96년말 경에는 서드 파티에서의 소프트도 발매되기 시작한다. 너무 소프트가 적지 않겠냐는 의견에 대해서 닌텐도 측에서는 간단하게 만들어진 낮은 퀄리티의 게임은 닌텐도64로는 발매하지 않겠다는 원칙을 세워 놓고 있으며 소프트의 가격도 49~69달러 수준이 될 것이다.

단, 64 디스크 시스템의 미국 발매에 관해서는 97년 봄 경 발매될 예정으로 『젤다의 전설64』나 『심시티』와 같은 시뮬레이션 외에 다수의 타이틀이 개발 중에 있다.

32비트 결탁, N64 살생부 작성!



32 + 64 = 96년

95년 11월 30일에 출하 대수 200만대를 돌파한 세가 새턴. 한편 플레이 스테이션도 12월 경에 200만대를 달성했다. 작년 한해동안 게임 업계를 석권한 양사의 경쟁도 200만대라는 대규모의 출하 대수를 넘은 시점을 기준으로 새로운 국면에 접어들게 되었다. 또한 한편으로는 닌텐도의 차세대 게임기 「닌텐도64」가 발매 준비를 갖추고 있다. 작년 11월 초심회 장에서 전시된 풀 폴리곤의 『슈퍼 마리오64』는 참신한 아날로그 조이스틱과 함께 새로운 게임의 가능성을 제시해 주고 있다. 차세대기로 분류되는 세가 새턴과 플레이 스테이션. 그동안 침묵을 지켜오던 「닌텐도64」가 발매될 올해 그 3개사의 경쟁은 어떻게 될 것인가? 최근 세가와 소니는 외형적으로 「닌텐도64」에 맞서기 위해 연합을 하는 듯이 세가는 아케이드 이식으로 저연령층을, 소니는 RPG 대공세로 고연령층의 닌텐도 유저들을 빼앗으려 하고 있다. 그러나 양사의 속셈은 결국 차세대기 수위 자리를 차지해 게임계를 주도하려는 것이다.

●세가의 초전략

액션 친숙한 SFC유저, 아케이드 이식으로 빼앗는다

SEGASATURN

소프트 전략 : 아케이드용 이식으로 게임센터 유저와 SFC 저연령층 유저 흡수
서드파티 전략 : 대형 메이커와의 제휴로 그들의 인기작 새턴으로 이식
캠페인 전략 : 가격 다운에 깔끔한 디자인으로 유저층 넓히기
유통 전략 : 재고 처리 서비스 철저 등 적극적 유통

폭넓은 유저층을 형성하고 있는 아케이드의 강자 세가. 그들의 32비트 머신 새턴이 95년도 하반기를 맞이하여 200만대를 돌파. 96년도에는 서드파티의 밀리언 셀러를 성공시키기 위해서 500만대 판매 행진에 나섰다.



6월 발매를 앞둔 닌텐도의 64비트 하이퍼 머신 「닌텐도64」를 물리치고 차세대 게임계의 왕좌에 등극하려고 하는 세가의 전략은 무엇일까?

■소프트 전략

세가의 아케이드 파워 전략

현재 발매되어 있는 다른 차세대기들과 비교하여 새턴이라는 하드웨어는 조금 특별한 위치로 선두를 달리고 있는 듯한 인상이 강하다. 예를들면 SFC나 PS 등은 전체적으로 장르가 다양한 편이며 인기의 편중도도 상당히 밸런스가 잘 잡혀 있다. 반면 새턴의 경우에는 격투물이나 레이스 등 일부의 아케이드



매니어들에게 한정되는 타이틀이 많다. 때문에 아케이드 게임을 가정에서 즐기기 위한 단순 머신이라는 느낌도 적지 않다. 하지만 세가는 자사의 아케이드 인기작들을 차례로 이식하여 95년 하반기에 200만대를 가볍게 돌파하는 대성공을 거두었고 많은 아케이드 매니어들을 새턴 유저로 끌어들이는데 성공했다.

새턴이 앞으로 96년 내에 500만

대를 달성하기 위해서, 아니 차세대기 전쟁에 완벽한 승자로 기억되기 위해서 아케이드 이식작들로만 성공할 수 있는 가능성은 몇 퍼센트나 될까? 물론 현재도 세가의 아케이드 용사들은 속속들이 새턴 월드로 파견될 준비를 하고 있다.



서드파티 전략
버철 시리즈와 함께 진군하는 충실한 서드 파티 소프트웨어

세가가 닌텐도 견제를 위해서 내놓은 96 프로젝트는 크게 두가지. 하나는 『버철 화이터3』를 리더로 한 버철 군단이며 또 하나는 소프트 라이센스에 의해서 이루어진 서드 파티들의 후방 지원이다. 최근에는 서드 파티 중에서도 상당한 수준의 게임들이 속출하고 있기 때문에(아틀라스의 『진 여신전생 데빌 사마나』와 SNK의 『더 킹 오브 화이터즈 '95』 등) 앞으로 발매될 새턴 소프트들은 나날이 높은 완성도를 보일 것이라 생각된다.

아케이드의 대작들을 이식해 저연령층을 중심으로 구성된 매니어들을 끌어들이고 서드 파티와의 적극적인 공세로 RPG와 시뮬레이션 게임을 대폭 늘려 기타 게이머들을 포획하겠다는 세가는 현재 1차적으로 소프트 전략에 주력하고 있는 것이다.



캠페인 전략
초 저가형 새턴에 풀 셋트 원정 백

세가의 새턴 캠페인은 이전부터 있어 왔지만 당시 세가가 시기적으로 선택한 것은 새턴 본체 5,000엔 인하 판매, 즉 박리다매 캠페인이었다. 5,000엔 인하 캠페인이 시작되고 그 성공적인 예로 2주일만에 새턴의 출하량은 50만대가 늘어났다. 또 최근에 벌인 캠페인은 지금까지의 캠페인에서는 전혀 찾아볼 수 없었던 20,000엔대 초 저가형 새턴의 출하로 새턴의 500만대 달성과 차세대 선두주자로의 자리매김을 확고히 하는 행사가 아닐까 생각된다.

이번에 출하된 20,000엔대 새턴은 가격만이 아니라 색상과 기본 콘트롤러의 디자인에도 변화를 줘 매니어틱한 분위기를 탈피, 여성층과 저연령층을 기본 타겟으로 잡고 있다.

유통 전략
유통 업자에게도 완벽한 사후 서비스

새턴은 유저만이 아니라 소프트 샵에서도 환영받는 기종 중 하나로 자리잡기 위해서 소프트웨어의 재고 처리 문제까지 세가가 직접 나서고 있다. 즉, PS의 경우 아무리 시일이 지난 소프트웨어라도 정가 판매를 권유하고 있으며 반 강제적인 방침으로 소프트웨어에 시리얼 넘버까지 넣고 있다. 때문에 현재 PS용 소프트웨어는 각 소프트 샵마다 재고 처리를 위해서 지방 브로커에게 넘기는 등의 역유통 현상이 일어나고 있다. 반면 새턴은 세가가 정한 「1할 인하 허용」에 의해서 소프트웨어가 발매되고 1개월간 1할 이내의 가격 조정이 가능하며 발매 4개월 이후는 각 소프트 샵에게 소프트웨어의 오픈 프라이스도 가능케 하고 있다. 이러한 세가의 적극적인 유통 공세는 유통업자들에게까지 편의를 제공하고 있기 때문에 새턴 월드 확장에 큰 디딤돌이 되고 있으며 빠른 시장 확보를 통해 닌텐도64의 시장을 축소 시키는 점에서도 큰 역할을 하고 있다.

PS 초전략
영화같은 RPG 파상 공세로 고연령층 포섭



소프트 전략 : 『FFⅦ』등 RPG 강화로 고연령층 매니어 확보 노력
서드파티 전략 : 자유경쟁 체제의 개발사들과 대량 라이센스로 매니어성 장르 공략
캠페인 전략 : 끼워팔기로 실질 가격 인하
유통 전략 : 정가 판매 고수하며 동남아 시장 연말 노크

소프트 전략
FFⅦ으로 RPG계 선점 추진

대용량 CD ROM으로 리얼한 3차원 영상을 실현시켜 새턴과 함께 불꽃튀는 경쟁을 하고 있는 플레이스테이션은 아이들 뿐 아니라 성인들까지도 만족할 수 있는 게임을 개발하기 위해 최근 높은 수준의 개발력을 가진 스퀘어를 서드파티로 끌어들였다.

스퀘어가 실사와 같은 영상으로 밀어부친다면 대부분의 고연령층의 유저들의 관심은 PS쪽으로 기울어 질 수 밖에 없다고 SCE는 판단하고 있다. 아무리 몇십년 동안 슈퍼컴보이를 최고의 게임기로 믿고 지내온 사람들이라고 해도 결국에는 『FFVII』의 전략에 넘어가게 될 것이라고 예상하고 있다. 물론 이것은 고연령층에만 국한된 얘기는 아니다. 지금 「닌텐도64」를 사려고 기다려온 저연령층의 유저들은 『FFVII』의 PS 진입으로 인해 심한 갈등에 시달리고 있을 것이 틀림없다.





서드파티 전략
두터운 서드파티로 매니어층 노린다

'모든 게임은 PS로 모인다'라는 슬로건을 내걸고 게임 업계 석권을 꿈꾸는 소니는 현재 480개사의 서드파티를 갖고 있다. 하지만 이제 실력있는 소프트 하우스는 한 업체에 구애되지 않고 하드웨어를 선택하고 있다. 이로 인해 닌텐도, 세가, 소니 3사는 실력있는 소프트 하우스를 확보하기 위한 전쟁에 돌입했고 소니는 스퀘어를 영입함으로써 1라운드를 승리로 이끌고 자체 개발사에서도 RPG 등의 매니어 장르의 강화를 위해 총력을 기울이고 있다. 그리고 현재는 저연령층과 여성 유저를 끌어들이기 위해 계속해서 라이센스 계약을 추진하고 있다.

SCE는 소프트 하우스들에게 평



판이 좋다. 이것은 단순하게 얻어진 이미지는 결코 아니다. SCE는 상술을 노리는 저급한 소프트를 전면 거부한다. 성인 소프트와 저질 소프트를 철저히 구분하자는 의도라고 할 수 있다.

캠페인 전략
끼워팔기로 실질 가격 인하

PS 하드웨어가 지난 3월 28일자로 끼워 팔기 작전에 들어갔다.

본체, 콘트롤러 2개, 메모리 카드 1개가 1세트가 되어 기존 가격으로 판매되며 선착순 20만명에게는 PS에서 특별 제작한 티셔츠까지 배포하는 등 파격적인 물량 공세를 펼치고 있다.

이것은 결과적으로 실질적인 가격 인하를 의미한다. 가격은 변함없이 24,800엔을 고수하고 있지만 콘트롤러 1개와 메모리 카드를 합치면 5,000엔에 상당하는 액수이므로 결과적으로 따지고 보면 새턴 가격과 보조를 맞춘 셈이 된다.



유통 전략
금년말 동남아 시장 직판제로 공략

현재 SCE측은 가격 인하를 하지 않고 재고를 처리하는데에 고심하고 있다. 한편 소매점들은 SCE측에 소프트 정가 판매를 고수하려면 반품제라도 도입해 재고를 회수해 가기를 바라고 있다. 하지만 SCE측에서는 별다른 대책을 마련해 주지 않고 있어 자체 해결 수단으로 브로커들을 이용하게 되었다. 그리고 브로커들에게 헐값에 넘어간 소프트들이 말썽이 되어 SCE측에서는 소프트를 추적, 조사하기 위해 소프트들에 일련번호를 붙이고 있다. 재고 처리에 대한 대처 방안에 대해 SCE는 소프트 할인이나 반품제도나 꼭 필요한 상황이 되면 그때 제도화해도 늦지 않는다는 것이 그들의 생각이다.

이러한 SCE의 견해는 세가의 유통 전략과는 너무도 극명한 대립을 보인다. 하지만 어느쪽이 올바른 판단을 하고 있는가 하는 문제는 조금 시일이 더 경과되면 서서히 윤곽이 잡히지 않을까 한다.

한편 소니는 금년 내에 그동안 시장 규모를 적다고 판단해 온 동남아 시장에 진출할 예정이다. 그러나 외국사와의 라이센스 계약을 통해 판권을 넘겨주는 것이 아닌 독자적인 직영점을 설치해 시장 공략에 나설 채비를 하고 있다.

사카구치(스퀘어 부사장)가 말하는 스퀘어가 PS에 참가한 진짜 이유



지난 1년간의 연구 결과로 스토리성 높은 3차원 영상은 대용량의 모체가 필요하다는 것을 느꼈고 그것을 해결하기 위해 CD ROM을 선택한 것이 제일 큰 이유이며 그 다음 중요한 요인으로 작용한 것은 소프트의 가격이다. 「닌텐도64」의 소프트는 예상 가격이 1만엔 정도로 아이들에게는 결코 적은 액수가 아니다. 반면 CD ROM은 4천엔 정도로도 가능하기 때문이다.

스퀘어가 생각하는 롤플레잉 게임은 복잡하게 얽혀 있는 스토리에 있는 것이 아니다. 우리가 지향하는 것은 CD ROM의 대용량을 살려 플레이어가 영상의 아름다움 속에 빠져들어갈 수 있는 영화다운 게임. 다시말해 연령층도 50대 정도까지 폭넓게 즐길 수 있는 수준 있는 롤플레잉 게임을 만들기를 원하는 것이다. RPG로는 올 12월에 발매되는 『FFVII』가 제 1탄이 되겠지만 연말 상품으로 10월이나 11월 경에 액션 게임을 먼저 발매하려고도 구상하고 있다. 또한 발매되는 소프트의 10% 정도는 장르에 구애되지 않는 실험적인 소프트를 만들 것이다.

RPG라고 하면 『FF』와 쌍벽을 이루는 『드래곤 퀘스트』 제작사인 에닉스의 동향에 조금 신경이 쓰이기도 하지만 그쪽도 결국은 자신들이 취하는 방향으로 흘러갈 것이라고 생각한다.

이제 유저들은 「닌텐도64」를 포함해 차세대기 쪽으로 완전히 눈을 돌리고 있다. 그 중에서도 「닌텐도64」는 새턴과 PS에 비해 하드웨어가 저렴한 편이다. 하지만 나중에 계속해서 소프트를 구입한다고 볼 때 상황은 정반대가 될 수 밖에 없는 것이다. 소프트 2개의 가격이 하드웨어 가격과 맞먹는다는 것은 좀 문제가 있는 것이 아닐까?

닌텐도 대응 전략
N64, 80% 성공률 장담

NINTENDO64

소프트 전략 : 아날로그 스틱으로 마리오 열광팬을 붙잡는다
서드파티 전략 : 정예 닌텐도 군단 구성
캠페인 전략 : 지속적인 이벤트 개최
유통 전략 : 신 초심회 구성해 PS 가전 유통망 무너뜨린다



지난 3월 8일 개최된 「신 초심회」에서 6월 23일로 발매일을 결정지은 닌텐도는 「닌텐도64」 소프트의 수를 함부로 늘리지 않는 소수 정예주의를 표방한 이상 유통 역시 혁신적인 개혁을 지향해야 하겠지만 결국 「의식 개혁」으로 끝나버릴 가능성도 높다.

「닌텐도64」는 궁극적으로는 TV게임기이다. 하지만 스퀘어의 "배반"이 상징하고 있듯이 닌텐도가 '원점 회복'을 강조하고 있어 게임기 영역이 좁아질지도 모른다. 물론 첫해에 300만대는 현명했다고 생각한다. 하지만 궁극적으로 1,600만대까지 보급할 수 있을지는 의심스럽다. 적어도 바야흐로 닌텐도만이 왕자인 시대는 이미 지나버린 것은 확실하다.

소프트 전략
롬 카트리지와 3D스틱 대응 소프트로 SFC유저 흡수한다

작년 연말 상전(商戰)에서 PS는 대용량 CD 롬을 매개로 사용해 리얼한 3차원 영상으로 유저들에게 어필하여 이미 2백만대를 보급시켰

다. 한편 이것을 추격하는 닌텐도가 「꿈의 차세대기」라고 위치를 부여한 64비트기는 CD롬 카트리지 사양이 아니라 독자의 롬 카트리지 방식으로 되어 있다. 카트리지를 단지 꽂기만 하는 편리함이 어린이들도 쉽게 조작할 수 있다고 하는 최대 이점이 된다. 또한 64비트용 게임 소프트도 어린이들에게 친숙한 『슈퍼 마리오64』가 동시에 발매한다고 하는 작전으로 임하고 있다.

닌텐도64 최대의 특징이기도 한 아날로그 콘트롤러 즉, 3D스틱은 플레이 스테이션의 네지콘과 새턴의 아나롤그 미션 스틱 등이 있었지만 지금까지 아날로그 콘트롤러를 사용해 본 적이 없는 유저에게 있어서는 어색할 것이다. 그래서 누구라도 알고 있는 마리오를 기본으로 뛰고, 달리고, 밸런스를 취하는 등 미묘한 움직임을 연습시켜 3D 스틱에 익숙하게 하려고 하는 것은 아닌가 하고 생각된다. 이것은 굉장히 효과적인 방법이라고 할 수 있다. 앞으로 닌텐도는 3D스틱 대응 소프트를 속속 라인 업할 예정이다.



◎캠페인 전략
할인 쿠폰 배포

춘 소프트의 『떠돌이 시렌』의 던전을 클리어한 사람 중 100명을 추첨하여 「닌텐도64」를 10,000엔 싸게 살 수 있는 쿠폰을 선물한다.



◎서드 파티 전략
정예 서드파티 군단 확보에 안간힘

일본내 약 30개사의 닌텐도64의 세컨드, 서드파티를 거느리고 있는 닌텐도는 최근 스퀘어의 PS 이적으로 생긴 공백을 메우기 위해 닌텐도64용 『슈퍼 마리오RPG』의 제작 스탭을 모집 중에 있고 당초 동시 발매 소프트는 닌텐도 개발 소프트만을 대상으로 했으나 세타와 『최강 장기』도 동시 발매하기로 결정했다. 닌텐도는 앞으로 서드파티의 운영에 있어서 양보다는 질을 선택해 닌텐도64의 성능을 충분히 활용할 수 있는 정예 서드파티를 구성하려는 속셈을 가지고 있다.

그러나 게임 업계에서는 "닌텐도의 배타적인 상법에는 이제 그만 좀 두라는 분위기가 충만되고 있다. 1천만엔을 넘는 개발기재를 억지로 떠맡기며 약소 소프트회사를 산하에 두는 방법 등 젊은 개발자의 자유스러운 발상이 생명인 업계에서는 스퀘어의 결단을 계기로 소프트 기술자가 대량으로 PS측으로 이주할 가능성도 있다"며 스퀘어의 반응에 따른 여타 서드 파티의 행로에 대해 추측하고 있다.

작년 히트작 중에 하나였던 『택틱스 오거』(퀘스트)의 개발 스탭이 최근 스퀘어로 들어갔으며, 액션 게임의 시조라고 할 수 있는 남코에서도 대량으로 스탭이 스퀘어로 들어간 것같다는 정보도 있는 것으로 보아 닌텐도의 서드파티 전략에 상당히 문제가 있음을 암시하고 있다.



◎유통 전략
신 초심회 구성으로 옛 명성 되찾는다

스퀘어의 이단으로 흔들리는 닌텐도 산하 서드 파티의 지각 변동은 유통 세계도 흔들고 있다. 스퀘어는 자사의 인기 소프트를 편의점에 판매한다고 표명했다. 결국 닌텐도의 유통 지배조차 붕괴하겠다는 소리이다. "종래는 닌텐도 산하의 초심회 가맹 도매점만이 인기상품을 독점적으로 취급해 왔지만 앞으로는 재판제(再販制)의 폐지도 얽혀 유통 세계도 크게 변하게 될 것이며 닌텐도도 대응책을 강구하고 있다" 어쨌든 지금까지의 게임업계의 상식은 1가구 1대의 기본 게임기는 어디까지 닌텐도의 패미콤, 슈퍼 패미콤이고 다른 게임기는 다른 게임기는 약간 특수한 취미의 사람이 갖는 세컨드 기였다. 이것이 처음으로 64와 플레이 스테이션이 기본기 자리를 놓고 벌이는 전쟁 즉 정권 교체가 가능한 격동기에 들어간 것이다.

닌텐도64와 2기종의 향후
플스, 새턴 각각의 스탠스 차이

차세대기의 2대 거두인 플스와 새턴에 관해서 메이커와 서드파티, 유통 등 모든 방면에서의 의견을 종합해 양자를 비교해 보면 「게임 머신」이라는 것을 정면에서 포착하여 기존의 사고를 계승한 것이 세가의 「게임 머신」 그것을 새로운 각도에서 포착하려고 한 것이 SCE이라고 하는 인상을 받았다.

게임 팬 지향의 새턴과 마케팅 지향의 플스. 그 방향성의 어느 쪽이 정답인지는 특히 그 하드의 컨셉트가 각각 지금까지 등장시킨 소프트 라인 업에 여실히 나타나 있다. 하지만 소프트 메이커로서 보면 게임 제작에 있어서의 하드 스펙만을 생각해 보면 어느 쪽도 결정적인 차이는 없다고 한다. 정직하게 말하면 하드메이커 이외 많은 서드 파티는 하드 별로 차별화 시킬 만한 부분에 관해서 중요하게 여기지 않는다는 것이다.

결국 세가와 소니 양사가 명확한 방향성을 가지고 소프트 메이커를 끌어 들이지 않으면 닌텐도64가 발매되는 6월 이후부터는 각각의 시장 확보에 어려움을 겪게 되는 것이다.

닌텐도64는 SFC의 시장을 되찾는다?

닌텐도의 고도의 전략에 세가, SCE 양자는 어떠한 대책으로 나올 것인가. 현상을 객관적으로 보면 플스와 새턴 모두 저연령층 유저를 끌어들이는 데는 성공하지 못했다.

그 원인에 관해서는 플스가 어린이들을 의식하고 있는듯해도 성인을 대상으로 하고 있는 광고 대리점적인 마케팅 전략으로 예를들면 플스의 CF 등은 취향이 의심스럽고 성인들이 보면 재미있지만 타이틀 그 자체의 소개에는 약간 부족하다.

한편 새턴은 좋게 말하자면 편파, 나쁘게 말하면 난이도가 너무 높은 타이틀이 많다는 것이 어린이들에게 어렵다는 이미지를 주고 말았다는 것이다. 이 상황을 타개하기 위해서는 어느 쪽도 쉽지 않겠지만 세가와 SCE가 인정하고 싶은 부분은 플스와 새턴이 SFC보다는 상위 기종이라는 평가일 것이다.

앞으로의 전개에 관해서는 아무도 장담할 수는 없겠지만 닌텐도64의 스탠스는 그 발매 예정의 소프트 라인 업을 보아도 SFC유저층을 그대로 이어받을 것이라는 느낌이 든다. 그러므로 플스 유저는 SFC를 졸업하고 많은 취미 중 하나로서 게임을 즐긴다고 하는 높은 연령층에, 새턴 유저는 보다 깊은 매니아층에…

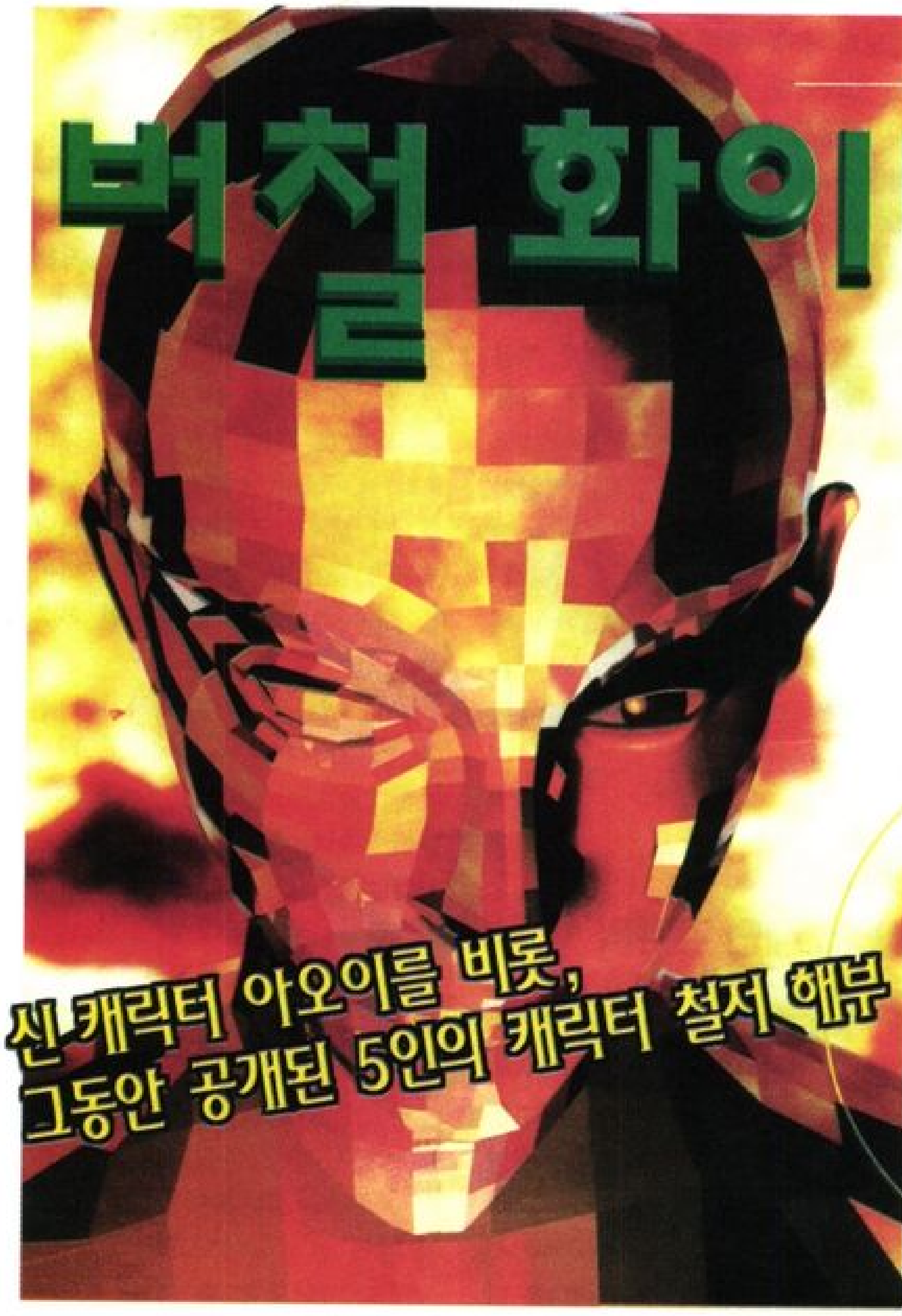
하드 메이커 각각 독자의 독립적인 위치를 점유하고 있다면 문제는 없다. 하지만 닌텐도64가 발매된다면 한동안은 닌텐도가 패권을 장악하게 될 것이라는 것이 일반적인 견해이다. 그러나 세가, SCE가 닌텐도의 소비층을 노리고 가장 뛰어난 하드를 목적으로 한다면 이야기는 다르다. 유저가 각자 하드에 대해서 무엇을 원하는 지를 판단한 상태에서 부족한 문제점을 보충해 갈 필요가 있는 것이다. 반드시 앞으로의 전망을 통해 새로운 전략을 구상하지 않으면 안되는 것이다.

제프리의 근육이 꿈틀 거린다!



기종	아케이드
장르	격투 액션
제작사	세가
발매일	96년 7월 예정

버철 화이터3



VF시리즈의 인기가도를 이어 갈 신 버전「VF3」. 챔프에서는「우메노코우지 아오이」를 비롯한 5인의 캐릭터를 철저 해부한다. VF2에 비해 그래픽과 스피드 면에서는 훨씬 뛰어나지만 새로운 시스템과 신 기술이 유저들에게 어떤 반응을 불러 일으킬지는 아직 미지수이다. 하지만「버철 화이터3」가 발매되는 순간 아케이드 게임 최고의 자리로 등극한다는 것은 누구도 부정할 수 없는 사실이다.

아오이의 무기는 합기도


합기도의 이론대로 공격은 주먹이 아닌 작은 칼을 사용하는 듯하다


1과 2의 듀랄과는 비교되지 않을 정도로 박력이 있다


섬머솔트를 구사하는 듀랄

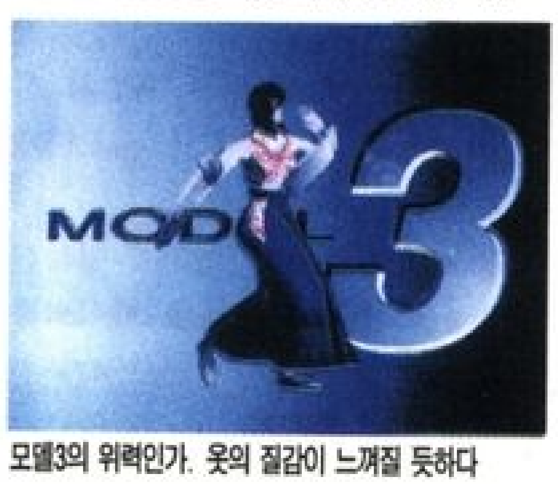

VF2의 듀랄과 같이 천천히 움직이도록 되어 있다

고도의 흡수 반격기의 달인 아오이

일본 전통의 정원을 무대로 서 있는 아오이. 어디선가 찰랑찰랑하는 물소리가 들려 올 것만 같다. 일본 전통 의상을 입고 새롭게 등장한『VF3』의 신 캐릭터「우메노코우지 아오이」. 드디어 잭키를 상대로 서 있는 모습에서 볼 수 있는 그녀의 격투 스타일은 상대의 힘을 흡수해서 반격으로 바꾸는 합기도. 틈을 주지 않는 작은 손 기술 등 움직임이 부드럽고 강약의 조화가 있는 기술을 사용한다.




전형적인 일본 무용. 이것도 무기가 될 지는 의문



모델3의 위력인가. 옷의 질감이 느껴질 듯하다

거울과 같은 느낌의 듀랄

듀랄의 데모는 특이한 분위기로 시작된다. 무대는 건설 중인 빌딩 안인듯 보이며 통로의 사이에서 번쩍이는 액체가 움직이기 시작해서 듀랄의 모습이 완성된다.『VF2』에서의 듀랄은 모성애가 느껴지는 분위기였다. 떠있는 듯한 공간에서 회전하는 모습이나 가슴 앞에서 팔을 교차시킨 모습 등 약간 불가사의한 이미지를 느끼게 한다. 그 완만한 무드는 연무에 옮겨져도 변하지 않고 천천히 규정 연기를 펼치듯이 기술을 사용해 간다. 잭키의 플래쉬 피스톤 펀치나 더블 스핀 킥 등을 사용하며 중단 차기는 리온의 기술과 같았다.『VF3』의 듀랄도 여러 캐릭터의 다채로운 기술을 구사할 수 있는 것이다.

듀랄의 이미지는 터미네이터2?

중량감이 느껴지는 액체에서 일어나는 듀랄. 마치 영화「터미네이터2」를 연상시킨다.『VF3』의 영상은 헐리우드의 최첨단 CG에도 뒤떨어 지지 않는다는 것을 자랑하는 듯하다.



신 기술의 가능성이 보이는 라우

라우가 등장하는 스테이지는 중국의 정원같은 곳이다. 건물의 양식이나 주변 풍경은 중국을 연상시키기에 충분하다.

여기에서 가장 눈에 띄는 것은 라우에게 벽을 이용한 신기술이 추가되었다는 것이다. 엄격한 링 아웃제였던 전작의 VF시리즈를 감안해 볼 때 이것은 새로운 시도인 것이다. 『VF3』의 게임 시스템에서는 보다 풍부해진 느낌을 준다. 그리고 가장 압권인 것이 바로 얼굴의 표정이다.

라우의 기본 기술 중 하나인 연환전신각, 필살의 띄우기 기술인 사상권의 데모가 끝나면 라우의 얼굴이 크게 비춰진다. 매서운 느낌이 들 정도로 잘 표현된 눈매만으로도 놀랄만하지만 최후에는 바로 플레이어를 향해 웃음을 던지는 것처럼 표현되어 있다. 실제 게임에서도 캐릭터의 성격이 나타날만큼 표정이 전달된다는 것은 즐거운 일이 아닐 수 없다.



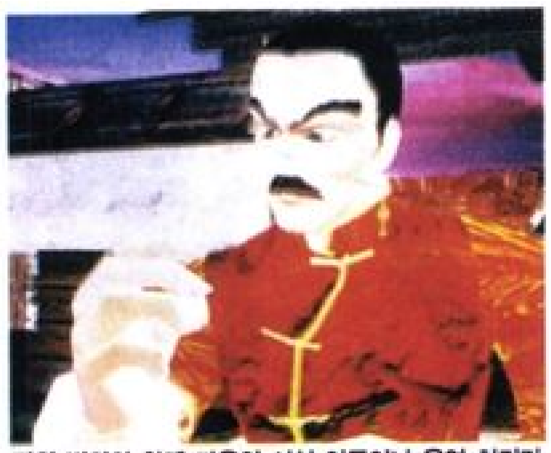


○라우의 킥. 스테이지의 분위기와 라우의 움직임에서 입체감이 느껴진다

○빙긋이 웃음을 던지는 라우



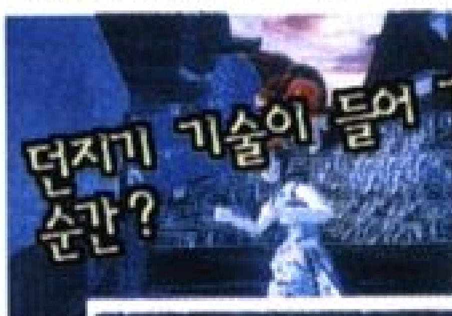
발군의 위력을 자랑하는 라우의 사상권도 『VF3』의 데모 영상에 수록되어 있다



광원 변화와 함께 라우의 시선 이동이나 음영 처리가 상당히 뛰어나다

라우의 신기술을 익히자!

파이를 상대로 신기술을 펼치는 라우. 벽 쪽으로 이동한 라우는 그대로 벽을 차고 파이의 머리를 잡고 착지하여 등뒤에서 호쾌한 던지기 기술을 구사한다. 마치 중국의 무술 영화를 연상하게 한다. 몸이 가벼운 라우와 비슷한 기술을 많이 가지고 있는 파이도 어쩌면 같은 기술을 사용할 수 있을 지도...





새롭게 재탄생한 잭키

듀랄의 스테이지로도 사용되었던 왠지 근미래적인 이미지의 빌딩 속이 잭키의 스테이지이다. 겉으로 드러나 있는 철근과 유리로 만들어진 듯한 바닥. 그 위에 서 있는 잭키의 모습에 스포트 라이트가 비춰진다. 어쩌면 『화이팅 바이퍼즈』의 연출과 같이 바닥의 유리가 박살나는 시각적 효과도 기대해 볼만하다. 전반적으로 옷의 질감이 느껴질만큼 그래픽이 파워 업되었듯이 잭키도 역시 마찬가지이다. 음악에 맞추어 움직이는 잭키의 섬머솔트 킥과 니 킥 등의 화려한 연출을 기대해도 좋을 것이다.





보다 리얼한 잭키

'보다 리얼하게, 보다 부드럽게'라는 느낌의 VF시리즈. 캐릭터가 사용하는 기술의 리얼리티만이 아닌 옷의 표현에도 현실감이 잘 나타나 있다. 특히 잭키의 가죽 자켓은 가장 표현하기 어려운 부분이었는 지 모른다. 그리고 이 스테이지에 등장하는 스포트 라이트는 「모델3」에서야 비로소 가능한 부분인 것이다.



스포트 라이트가 비춰진 곳을 실감나게 표현하고 있다

근육의 움직임이 보다 리얼해진 제프리

눈이 부시도록 푸른 하늘과 하얀 모래 사장. 이렇게 아름다운 남쪽 섬의 해변이 제프리의 스테이지이다. 자연광을 뿜어대는 태양과 구름들 그리고 하늘을 날아 다니는 새의 무리. 이런 자연 묘사가 신비스러움을 줄 정도로 아름답다. 『VF3』에서는 확실히 그래픽뿐만 아니라 음향 효과도 한층 업 그레이드되어 새소리도 현실감있게 들려올 것으로 기대된다. 제프리 스테이지는 해변이기 때문에 모래와 물이 발에 채여 부수수 떨어지는 연출이 있어 한층 재미를 더한다.

여기서 주목할 점은 제프리의 근육의 움직임이다. 입체적인 것은 물론 제프리가 숨을 들이마시면 근육이 부풀어 오르는 것이다. 이런 육체의 리얼한 표현이 큰 기술을 더욱 다이나믹하게 표현해 주고 『VF2』보다 훨씬 파워 업되어 있다는 것을 증명해 주고 있다.



보디빌더와 같은 제프리. 『VF3』에서의 영상은 이렇게 근육의 표현도 현실감이 넘친다



○그 커다란 눈동자를 굴리며 움직인다



제프리의 프로필은 호주의 작은 섬에서 처자와 함께 고기를 잡으며 살아가는 어부로 설정되어 있다. 바로 여기가 그 섬인 지는 몰라도 이곳이 제프리의 스테이지이다

기존의 기술을 더욱 파워 풀하게

서양 격투기의 원형이었던 판크라치온의 달인인 제프리는 일발의 큰 데미지를 줄 수 있는 호쾌한 큰 기술이 장기이다. 『VF3』에서도 제프리의 가장 강력한 백 브리커와 가장 중요한 기술이라고 할 수 있는 스프랫쉬 마운틴 등 중량급의 기술이 건재하다. 데모 영상에서는 잭키를 상대로 기술을 사용하고 있다. 실제 발매가 되면 더욱 파워 업될 가능성도 충분히 있다.





『FF』시리즈의 검증과 「FFⅦ」의 최신 특보

『화이널 환타지』라는 게임이 등장한지도 벌써 9년이란 세월이 흘렀다. 87년 당시 가정용 게임에서 RPG라 하면 『울티마』나 『위저드리』, 그리고 『드래곤 퀘스트』와 『여신전생』이 폭발적인 인기를 누리고 있을 때였는데 이들 기존의 RPG에 서서히 매력이 흐려져 갈 때 『화이널 환타지』라는 게임이 등장했다. 등장과 함께 얼마 지나지 않아 국민적인 사랑을 받으며 성장한 이 게임은 환타지 RPG에 또 다른 가능성을 보여주었다. 여기에서는 시리즈 7탄의 발매를 앞두고 시리즈 전작을 검증해 보고 「FFⅦ」의 최신 게임 소식을 체크해 보고자 한다.

'스퀘어는 환타지 RPG의 새로운 가능성을 시사했다'

형을 뛰어넘은 막내 동생 FF 시리즈

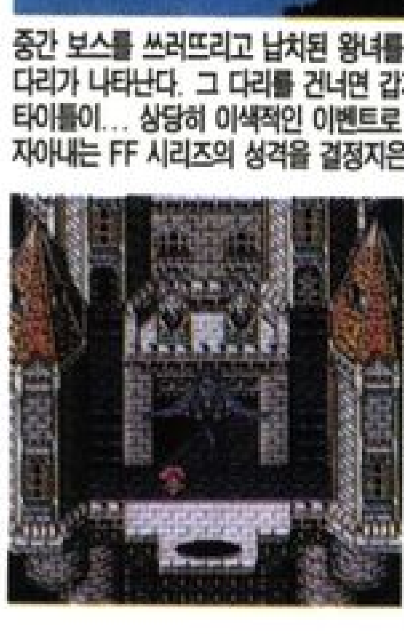
이전부터 많은 게이머의 머리 속에 자리잡혀 있는 2개의 메이커 에닉스와 스퀘어. 그리고 이 2개의 메이커를 대표하는 게임 『드래곤 퀘스트』 시리즈와 『화이널 환타지』 시리즈.

『화이널 환타지』(이하 FF)가 처음으로 등장했을 당시 많은 RPG 팬들은 『드래곤 퀘스트』와 그밖의 RPG들이 가지고 있던 일련의 특성(전투 방식과 파티제 등등)에 길들여져 있었다. 거기에 사이드 뷰 배틀과 동양적 성격이 강한 마법 체계를 가지고 FF가 등장하여 다방면으로 높은 평가를 받기 시작했다. 무엇보다 다른 RPG와 달랐던 점은 분위기를 잡아주는 아마노 요시타카(天野喜孝)의 일러스트를 패밀리상에서 최대한 재현해 주었다는 점이다. 이후 스퀘어의 FF 시리즈는 'SF와 환타지의 절묘한 조화를 이루어 완전히 새로운 스타일을 만들어낸 작품'으로 인정받게 됐다.

그러나 그것만으로 FF의 금자탑이 세워진 것은 아니다. FF 시리즈의 역사는 『FFⅠ』에 이어 급격히 스토리 중시형으로 변모된 『Ⅱ』에서 시작됐다. 전작의 목적을 위한 단순한 여행이 아닌 중간에 다양한 이벤트와 독자적인 시스템에 사랑이라는 이벤트를 만들어 전작을 뛰어넘는 폭발적인 인기를 누리게 되었고 『FFⅢ』에서는 그 정점에 다다르게 됐다. 당시 비디오 게임계에서 최고의 RPG, 최고의 판매율을 기록하던 『드래곤 퀘스트』를 불과 3년만에 뛰어넘으면서 FF의 금자탑은 세워지게 됐다. 그리고 그 이후 지속적인 판매 성장을 거듭한 FF는 매 시리즈를 거듭할 때마다 『드래곤 퀘스트』를 압도적인 차로 눌렀다. 그로인해 초기에는 상대적인 라이벌로 인식되던 에닉스와 스퀘어의 두 대표작이 지금에 와서는 게이머들에게도 각각 다른 레벨로 취급되고 있다.



중간 보스를 쓰러뜨리고 납치된 왕녀를 구출하면 다리가 나타난다. 그 다리를 건너면 갑자기 타이틀이... 상당히 이색적인 이벤트로 분위기를 자아내는 FF 시리즈의 성격을 결정지은 명장면이다



○게임 개시 직후에 이벤트가 일어나는 것은 FF의 기획에 자주 사용되는 방법이다

가상체험에 가장 근접한 RPG FF VI

게임이란 세계는 그것을 플레이하는 사람에게 즐거움을 주는 하나의 기회 제공적 존재이지만 장르에 따라 그 명제가 달라지기도 한다. 액션과 슈팅의 경우 위에 설명한 말이 옳을지도 모르지만(단, 최근의 경우 액션과 슈팅에도 감정이입이 가능하도록 유도하는 경향이 짙어지고 있다) 그것이 시뮬레이션이나 RPG라는 다른 장르에도 적용되지는 않는다. 시뮬레이션의 경우는 특정한 상황과 이벤트를 만들어 그 상황을 어떻게 헤쳐나가느냐를 중시하는 점에서 즐거움을 주기는 하지만 다른 의미를 가지고 있으며 RPG는 이벤트를 따라서, 또는 이벤트를 찾아서 여행을 한다는 점에서 다르다. 여기서 한가지 말하고 싶은 것은 FF 시리즈가 그것을 플레이하는 게이머에게 어느 정도의 가상 체험감을 느끼게 했느냐는 것이다.



○「Ⅰ」에서는 파티 캐릭터의 이름을 자유롭게 정할 수 있었다. 이것은 위저드리 방식의 설정



○「Ⅱ」는 시나리오보다 스토리를 중시. 주인공들의 이름이 설정되어 있다(변경 불가능)

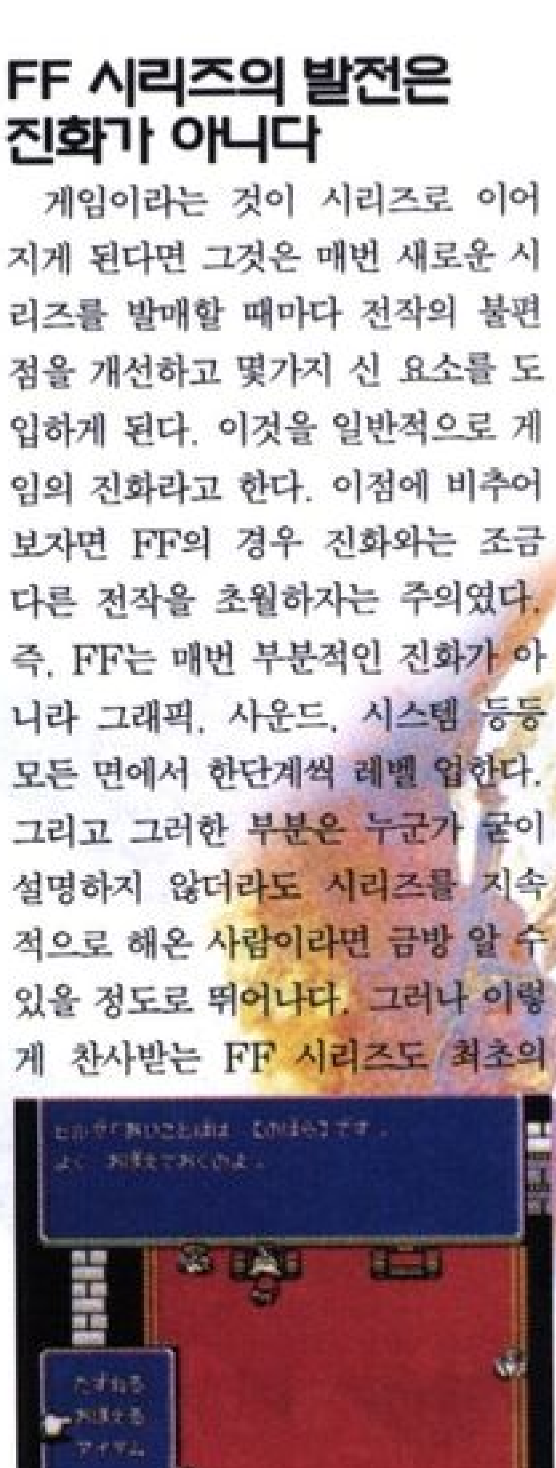
RPG라는 것은 플레이어가 주인공에게 상당한 애착을 느끼지 못하면 장시간 플레이가 불가능하다.

물론 이벤트나 스토리도 중요하지만 결국 캐릭터들을 성장시키거나 성장한 후의 능력 상승 기쁨마저 느끼기 위해서는 전혀 무시할 수 없는 부분이다. 이 점에서 가장 성공한 시리즈는 『FFVI』일 것이다. 각 캐릭터의 이름은 물론 필살기나 기술명까지 모두 자신이 바꿀 수 있는 『VI』야 말로 가정용 RPG에 있어서 가장 감정 이입이 손쉬운 게임이 아닐 수 없다(FF 이외에도 이름 변경은 다수 사용되고 있다. 그 점에 있어서는 임의로 점을 찍어 이름을 만드는 변경 외전이 가장 유명하다).

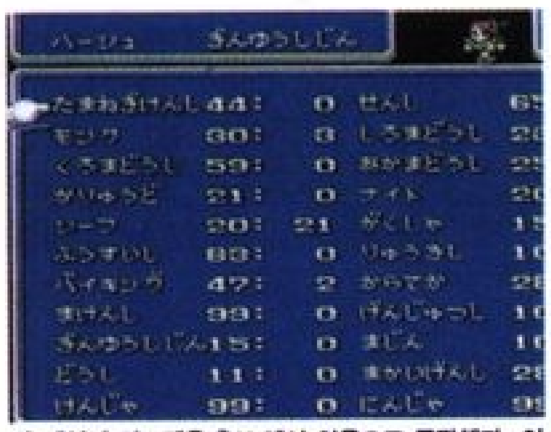
RPG란 플레이어가 게임 속에 구성되어진 세계에서 자신이 주인공인 듯한 느낌을 받을 수만 있다면 원래의 목적을 이뤘다고 할 수 있다. 그 점에서 가장 뛰어나다고 할 수 있는 것은 초대 『울티마』이며 가정용 게임에서는 『FFVI』를 말할 수 있다.

FF 시리즈의 발전은 진화가 아니다

게임이라는 것이 시리즈로 이어지게 된다면 그것은 매번 새로운 시리즈를 발매할 때마다 전작의 불편점을 개선하고 몇가지 신 요소를 도입하게 된다. 이것을 일반적으로 게임의 진화라고 한다. 이점에 비추어 보자면 FF의 경우 진화와는 조금 다른 전작을 초월하자는 주의였다. 즉, FF는 매번 부분적인 진화가 아니라 그래픽, 사운드, 시스템 등등 모든 면에서 한단계씩 레벨 업한다. 그리고 그러한 부분은 누군가 굳이 설명하지 않더라도 시리즈를 지속적으로 해온 사람이라면 금방 알 수 있을 정도로 뛰어나다. 그러나 이렇게 찬사받는 FF 시리즈도 최초의



암호를 외우거나 물어보거나 하는 시스템은 『II』에서만 찾아볼 수 있는 시스템이었다



잡 체인지 시스템은 『III』에서 처음으로 등장했다. 이후에 『IV』에서 일단 삭제됐지만 『V』에서 「어빌리티 시스템」과 함께 다시 부활했다



『IV』에서는 이름의 입력화면이 없고 모험 개시 후에 이 「네이밍 웨이」에 방문하여 이름을 바꿀 수 있었다

작품이 발매됐을 때는 약간 형태가 독특할 뿐 평범한 보통 수준에 지나지 않았다. 타이틀 화면의 등장 방법 등이 후에 시작될 대인기 열풍의 가능성을 시사하긴 했지만 게임의 흐름과 전체구성이 드래곤 퀘스트와는 조금 다르다는 정도가 상품성의 전부였다.

그리고 스퀘어도 그 상태에서 다수의 팬들을 확보하고 지속적인 인기를 누리기 위해서는 약간의 모험이 필요하다는 것을 알게 됐다. 그 증거는 『I』과 『II』의 발매 시기를 보면 알 수 있다. 『I』의 발매 시기가 1987년 12월 18일, 그리고 『II』의 발매 시기가 1988년 12월 17일. 불과 1년만에 후속작을 발매한다는 것은 지금의 스퀘어에게는 전혀 찾아볼 수 없는 모습이 아닐 수 없었다. 또한 시스템과 게임의 전반적인 구성을 타 게임과 비교되지 않도록 스토리 중심제, 레벨이라는 개념의 삭제 등 그들만의 독자적 시스템을 구축하기 시작했다.

서구적 RPG의 개념에 약간의 동양적인 면을 접목시키는 것에 지나지 않았던 그 당시에 독자적인 RPG 시스템을 완성시킨다는 것은 도박과 다름없었다. 대다수의 사람들이 외형만 그럴듯한 게임이 발매되리라 생각했다. 그러나 스퀘어는 도박에 있어서 절대적인 승자였다. 게임 스타트 직후에 갑자기 행방불명이 된 형이 종반에 들어서 적으로 등장하여 서로 칼을 겨누게 되는 의외의 전개, 레벨이라는 개념이 존재하지 않고 전투에서 적의 공격을 받거나 강력한 공격 또는 다양한 기술을 사용하여 캐릭터를 성장시키는 시스템 등 속편이라 할지라도 전작과 비교해서 상당히 이색적인 게임으로 완성시켰다. 비록 전투에서 자신의 몸에 상처를 입혀 캐릭터를 성장시키는 부분이 게임의 밸런스를 무너뜨린다고 하여 일부에서는 불평도 많았지만 시리즈 그 자체의 지명도는 이 작품으로 인해서 상당히 높아지게 됐다.

스퀘어의 초월주의는 그 후에도 계속됐다. 1990년 4월 27일에 발매된 『FFIII』에는 파티에 참여하고 있는 캐릭터의 직업을 바꿀 수 있는 「잡 체인지(JOB CHAINGE)」, 양손 잡기, 숨겨진 직업 등 더더욱 새로운 시스템이 도입됐다. 최후의 던전이 지나치게 길다라는 불만의 소리도 돌아오긴 했지만 그러한 말들이 극히 일부분의 사람들에 한하였고 일정 난이도를 가지고 있었기 때문에 매니어층에서는 그 인기가 높아져 드디어 90년에 가정용 RPG의 최강자 자리에 올라서게 됐다.

『FFIII』는 초대 최강자라는 점 이외에도 전후를 비교해 FF 시리즈의 완벽한 세계관을 확립했다는 상당히 큰 의미를 가지고 있다. 주인공들의 이름은 『VI』와 같이 플레이어가 자유롭게 정할 수 있었으며 『II』에서 확립한 FF만의 독특한 시나리오 전개도 건재했다(중간 보스와의 전투에서는 강제적으로 주인공들을 전멸시켜 버리기도 했다). 그리고 캐릭터의 성장 형태도 다시 만들었다. 전작에서 폐지됐던 레벨제가 부활, 더더욱 캐릭터를 성장시키는 기쁨을 대폭 증대시키기 위해서 「잡 시스템」을 도입하고 거기에 최초의 직업인 '풋내기 검사'가 가장 최강의 직업으로 탈바꿈되는 이색적인 이벤트도 설정하여 화제를 불러 일으켰다. 매 시리즈가 등장할 때마다 최고의 형태로 새롭게 탄생하는 FF 시리즈. 금년 12월에 등장할 『FFVII』도 최고의 완성도를 자랑하며 또 한번 스퀘어의 초월주의를 과시할 것이다.

FF 시리즈의 연대표와 각 시리즈의 특징

1. 화이널 환타지 / 1987년 12월 18일



• 스퀘어 약진의 발판을 만들어낸 제 1탄

2. 화이널 환타지II 1988년 12월 17일



• 상당히 어두운 스토리, 레벨이 존재하지 않는 성장 시스템이 특징. 이 시리즈로 인해서 유저층이 대폭적으로 확대됐다

3. 화이널 환타지III / 1990년 4월 27일



• 풋내기 검사가 레벨 90 이상이 되면 최고의 캐릭터가 되는 이벤트로 상당히 유명한 「잡 체인지 시스템」, 질려버릴 정도로 긴 라스트 던전이 화제를 불렀으며 이 시리즈에서 「소환 마법」이 최초로 등장했다

4. 화이널 환타지IV / 1991년 7월 19일



• 지구를 벗어나 달까지 여행을 떠나는 스토리의 거대화가 일어났던 시리즈. 5인 파티제, 어둠의 인물인 주인공을 중심으로 일어나는 연애 이야기, 오프닝에서 갑자기 강제 이벤트로 이어지는 등의 기발한 아이디어가 난무했던 게임

5. 화이널 환타지V 1992년 12월 6일



• 2개의 세계가 하나로 합쳐지는 이벤트, 파티 캐릭터의 변경이 없고 스토리 중심의 연출도 그다지 강하게 나타나지 않는다. 시스템 중시형 스타일

6. 화이널 환타지VI 1994년 4월 2일



• SFC의 한계를 초월한 그래픽, 독자적인 다이나믹한 시나리오 구성으로 시리즈 사상 최고의 찬사를 받은 폭풍의 걸작

7. 바하무트 라군 / 1996년 2월 9일



• 잡지의 광고에서 「도트 그래픽의 역습. DIGITAL OLD WAVE」라는 카피 문구를 내세우고 『FFVI』의 흐름을 이은 예술적인 게임성의 시뮬레이션 RPG+ 드래곤 육성 시뮬레이션 게임. FF의 분파로 일컬어지고 있다

지난호 『화이널 환타지Ⅶ』의 공개 이후 많은 RPG 매니어들이 더 많은 정보를 원하고 있을 것이다. 그러한 독자들을 위해서 이번호에는 새롭게 공개된 소환수와 화이널 환타지가 가지고 있는 세계관, 그리고 3D로 변화하면서 바뀌게 된 여러가지 특징에 대해서 소개하겠다.

장 르	롤플레잉	발매일	96년 12월 예정
제작사	스퀘어	가 격	5,800엔

영화같은 게임만들기 『FFⅦ』로 완성한다!

화이널 환타지 Ⅶ



스퀘어의 쾌거

작년 8월의 「시 그래프 영상」에서 보여줬던 충격이 플레이 스테이션에서 재현된다. 스퀘어의 무서운 기술력과 아티스트 파워의 결합은 세계 최대의 CG국제 전시회에서도 인정받았으며 지금은 플레이 스테이션이란 하드웨어 상에서 실현되어 가고 있다. 이것은 진실한 차세대기 RPG가 완성되고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

아직 플레이 스테이션이 발매되지 않았던 약 2년전. 『화이널 환타지Ⅵ』를 플레이해 본 게이머들은 무엇보다도 그 화려한 비주얼에 눈을 뗄 수 없었을 것이다. 그것은 가정용 16비트 게임기로써는 그 이상의 것을 기대하기 힘들 정도로 대단한 레벨이었다. 그러나 놀라워 하는 것은 플레이어들 뿐. 제작자 본인은 자신의 본래 의도를 완벽하게 반영한 영상이라고는 생각치 않았다. 그러한 그의 의도는 최근 공개된 『Ⅶ』의 화면 사진을 보면 자연스럽게 알 수 있다. 세세한 부분까지 섬세하게 그려넣은 그래픽의 아름다움. 플레이 스테이션의 능력을 극한까지 끌어올린 화상. 그가 생각한 화이널 환타지의 생각 그대로 표현하기 위해서는 차세대기가 아니면 불가능한 일이었을 것이다.



전투의 박진감 넘치는 앵글 변화도 주목할만 하다



하드웨어의 차이와 스퀘어의 기술력이 실현한 화려하고 정교한 CG. 진실한 RPG 게임의 등장이 기다려진다

FF 시리즈에 빠질 수 없는 존재 소환수

『화이널 환타지Ⅲ』부터 등장하여 지금에 와서는 절대로 빠질 수 없는 존재로까지 올라선 소환수. 물론 이번 『Ⅶ』에서도 소환수는 등장한다.

이번에 공개된 사진은 최강의 공격력을 자랑하는 2마리의 소환수로 바하무트와 레비어턴이다. 아직은 개발 중이기 때문에 그래픽의 변경이 있을 수도 있지만 바하무트는 현재로도 충분히 멋있고 강인해 보인다

바하무트

이번에 발표된 2마리의 소환수 중 하나가 이 바하무트이다. 이제까지의 작품에서는 주인공들에게 소환되어 적에게 큰 데미지를 입히는 「메가 프레아」를 사용했었지만 『Ⅶ』에서는 어떤 공격을 할까? 또한 스토리에는 어떻게 연관되어 있는 것일까? 현재로는 일체 비밀에 쌓여있지만 2D에서 3D로 바뀌었기 때문에 연출이 극적으로 변할 것임에는 틀림이 없다.



○이번의 바하무트는 시나리오에 어떻게 연관되어져 있을까?

○위풍당당한 바하무트의 모습. 게임에서는 어떻게 연출되어 있을까?

레비어턴

바하무트와 함께 발표된 것이 이 레비어턴이다. 더욱이 이 2마리의 소환수가 등장하기 때문에 다른 소환수들도 등장할 것임에 틀림이 없다. 얼마 지나지 않아 라무우, 시바, 오딘 등의 소환수도 『VII』에 등장하리라 생각된다.



물을 조종하여 파도를 일으키는 레비어턴

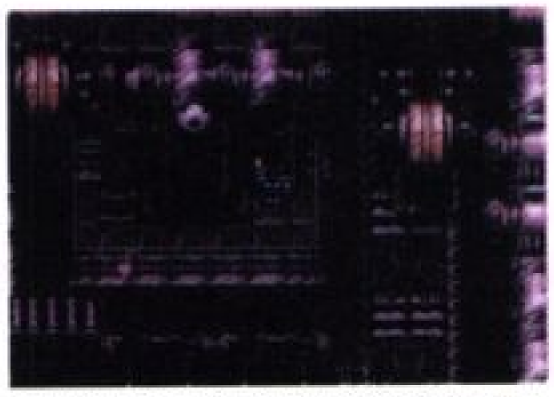
어디에도 소속되지 않은 FF만의 세계관

가장 최초로 발매된 『FFI』의 세계는 중세 유럽의 환상적 세계의 분위기가 짙었다. 로보트 등의 특수한 요소도 있지만 그 외에는 법의 화신인 용사가 카오스를 쓰러뜨리기 위해서 일어서는 설정이었다. 그러나 2번째 작품인 『FFII』부터 FF는 세계관이 조금 색달라지기 시작했다. 그것은 비공정 등의 기계가 대거 등장하기 시작했기 때문이다. 때문에 그때부터 FF 시리즈의 전형적인 세계관은 결정됐다고 해도 과언은 아니다. 즉, 「중세의 환상적 세계+기계문명」, 이것이 FF 시리즈가 가진 세계관의 단순 공식이다. 이로 인해서 FF만의 오리지널리티 넘치는 세계가 확립됐다.

이 세계관이 여실히 나타나고 있는 것은 『FFVI』에서 주인공 중에 한명인 에드가가 '기계 조작을 좋아하는 왕'이라는 설정이다. 또한 에드가가 살고 있는 성이 거대한 기계이고 변형하여 지하에서 이동할 수 있다는 점도 그러하다. 그와는 반대로 『IV』에서는 마법이 중심적 요소로 자리잡고 있는 점도 의미가 깊다. 당연히 시리즈의 전통인 비공정은 등장하고 있지만 그 원동력도 마법으로 되어 있다. 더욱이 비공정에 따라서는 달까지 날아가는 것도 있어 현대 과학을 무시한 세계관도 있었다.



흡사 공장과도 같은 기계화 도시 미드갈. 영화의 한장면 같다



「FFVI」의 세계관과 이번의 「VII」은 세계관은 상당히 비슷하다



기계 문명과는 반대의 모습을 보이는 숲속의 사진

또한 이 시리즈는 몇가지의 세계가 연결되어 구성되고 있다는 점도 매력의 하나였다. 그 점은 작품에 따라서 다양하여 지상과 지하의 세계, 혹성과 그 위성, 끝에는 붕괴 전과 붕괴 후 등등...

『VII』도 이러한 세계관이 몇가지 패턴으로 구성되어 있을 것이다. 그리고 세계관은 사진을 보면 『VI』에 가깝다고 느낄 수 있을 것이다. 그렇다면 『VII』의 세계관은 『VI』의 세계관이 약간 변화된 것일까? 하지만 언제나 최고만을 추구하는 스퀘어가 그럴 리는 없을 것이다. 이것은 어디까지나 현재로의 예상이며 『FFVII』은 팬들의 기대를 저버리지 않을 것이다.

2D에서 3D로! 평면에서 탈출

이제까지의 FF 시리즈가 2D였던 점은 하드웨어의 제약 상의 문제였을 것이다. 아마도 『FFI』이 등장하던 시기에 3D그래픽을 실현시켜 줄 수 있는 하드웨어가 보급이 됐었다면 그것은 당연히 3D로 등장했을 것이다. 현재 『FFVII』이 3D로 등장한 것을 보면 알 수 있다. 그렇다면 과연 2D에서 3D로 바뀌면서 제작자가 가지고 있던 구상은 어떠한 변화를 보여줄 것인가? 그것에 대해서 이야기 해보자.

대전형 격투 게임이나 RPG 양쪽 모두 게임이란 하나의 분야에 접하게 되어 제작을 하면 2D의 화면 제작자는 공간의 제약이 극심하기 때문에 상당한 고민을 하게 된다. 즉, 공간이 지나치게 좁은 것이다.

예를 들면 『스트리트 화이터』시리즈로 친숙한 파동권 등의 장풍계 기술이 있다. 이 기술의 사이즈는 화면의 상단에서 하단까지의 범위를 넘어서는 안되며 이동 범위도 당연히 좌우 양쪽 끝으로 제한되지 않으면 안된다. 이것은 상당한 제약이 아닐 수 없다. 왜냐하면 관객의 시점만이 1방향으로 고정된 것이 아니라 연출자의 시점마저도 1방향으로 고정되었기 때문이다. 영화라면 관객의 시점이 1방향이라도 다양한 컷 분할과 카메라 이동을 구사하여 다이나믹한 연출이 가능하다. 그러나 게임의 2D에서는 그러한 연출이 불가능하다.



2D게임의 경우 깊이라는 개념이 존재하기 어려우며 범위의 제약이 심하다



그러나 3D라면 원근감과 비율, 확대 축소의 신속함에 의해서 2D에 비해서 최고 10배에 달하는 공간을 확보할 수 있다

그래서 탄생한 것이 『버철 화이터』와 『철권』 등의 한마디로 폴리곤을 사용한 3D격투 게임이다. 게임 프로그래머 측에서의 카메라 워크가 있으며 또한 옵션적으로 유저가 카메라 워크를 행할 수 있다. 이 기법의 발전형으로 리얼 타임 폴리곤의 구현과 모션 JPEG의 무비를 조합한 게임도 등장했다. 그것이 『FFVII』이다.

이제까지 공개된 사진만을 봐도 알 수 있지만 『FFVII』의 경우 이제까지 개발된 기술을 아낌없이 투입, 발전시켜 입체적인 필드와 마을내의 MAP, 고화질의 동화, 그리고 3D격투와 같은 3개의 카메라 워크가 가능한 전투 화면을 구성하고 있다. 지금도 진행되고 있는 『FFVII』의 개발은 2D라는 하나의 영역으로부터 탈출하여 상상을 초월하는 괴물 소프트를 탄생시킬만한 힘을 가진 공격적인 행위일지도 모른다.

보고 즐기는 배틀에서 참가하는 배틀로 변모

3D로 변하면서 가장 크게 달라진 것은 뭐니뭐니 해도 배틀 부분일 것이다. 사이드 뷰의 평면적인 배틀에서 이번의 『VII』은 배틀에 4개의 앵글을 가지고 있고 공격 시에 또다른 4개의 시점으로 교환이 가능하다. 즉, 8개의 전방향 시점을 가지고 있는 것인데 하나의 상황에서 이 정도의 연출은 영화에서도 보기 힘든 것이다.



『FFVII』의 제작이 결정된 후에 스퀘어에서 공개된 대량의 사진 자료를 보면 전투 화면의 사진에서 다양한 시점이 존재한다는 것을 알 수 있다. 실제로 게임 중에 이러한 시점이 어떻게 컨트롤될지는 불명확하지만 어찌됐든 과거에 느끼지 못했던 흥분을 느낄 수 있음에는 틀림이 없다

FF 시리즈의 감초 초코보와 새롭게 공개된 4번째 동료

하드웨어가 플레이 스테이션으로 바뀌면서 FF 시리즈의 인기 캐릭터인 초코보도 대폭적으로 변하였다. 물론 그 귀여움은 여전하며 더욱 현실감이 넘친다.

이번 『VII』에 등장하는 초코보의 최대 특징은 다양한 각도에서 그 모습이 보여진다는 점이다. 등에 타고 있는 주인공(월드 맵 이동용의 미니 캐릭터)이 그대로 보이는 것은 물론이며 아름다운 대지를 질주하는 초코보를 위나 옆, 혹은 대각선상으로 보는 것도 가능하다.



■미니 에어리즈 ■미니 크라우드







○정면에서 본 모습. 기존의 초코보와는 다른 느낌을 주지만 이쪽이 훨씬 좋다

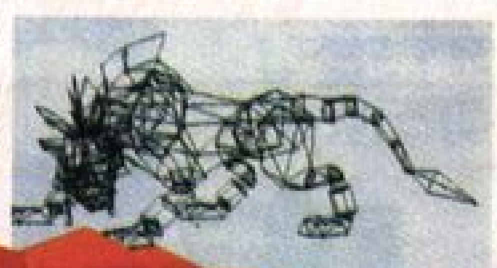
4번째의 동료는 강인한 육체를 가진 야수

지난호에 공개된 3명의 메인 캐릭터와 함께 싸우는 신 캐릭터가 공개됐다. 그것이 여기에 소개하는 '레드 서틴'이다. 모습을 보면 알 수 있듯이 FF 시리즈에 처음 등장하는 동물이다. 날카로운 눈매와 강인한 육체는 완벽한 야수의 모습. 공격면에서도 기민한 움직임을 살려 크리티컬 히트의 연발이나 적에게 달려드는 액션이 기대된다.





어깨에 이름을 나타내는 문신이 새겨져 있다. 어깨의 근육질감이 대단하다



○산과 같이 우뚝 솟은 근육은 역시 프레임 수가 많다



주인공의 앞길을 막는 몬스터들도 공개

지난호까지 전투 화면에서만 보여졌던 적 몬스터들 이외에 새롭게 3개의 몬스터 CG도 공개됐다. 아직 명칭이나 공격 방법 등에 대해서는 알 수 없지만 CG캐릭터로 되어 있기 때문에 이제까지의 FF 시리즈에 등장했던 적들과는 충분히 다른 이미지를 보여줄 것이다. 어느 정도 개발이 진행되면 전투 화면에서 이들이 실제 움직이는 화면도 공개하겠다.



주인공들의 작전실&휴식처인 아지트에 잠입

여기에서는 주인공들이 이용하고 있다고 생각되는 아지트의 사진을 소개하겠다.

아지트라면 『VI』에서 등장한 리타나 본부가 기억날 것이다. 이번에도 이곳은 주인공들의 작전 회의나 휴식을 취하는 장소로 사용되는 곳이 존재할 것인가? 아직은 모든 것이 확실하지 않다.

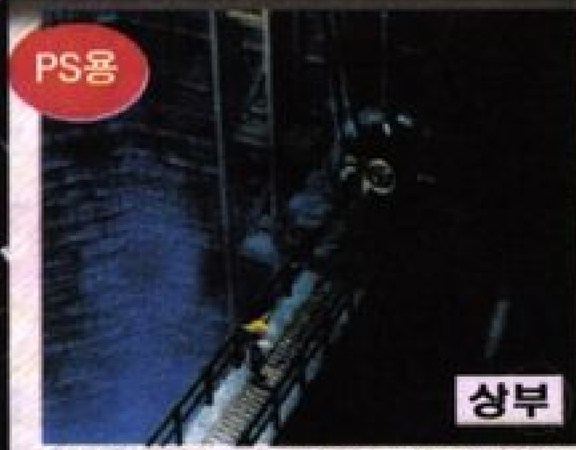


○조금 어두운 방에 지도 등에 걸려있다. 혹시 아지트가 아닐까?



○누군가와 상담을 하고 있는 크라우드





통로와 계단을 이용하여 마황로의 최상부에 도착한 크라우드. 문 안쪽에는 대체 무엇이 있을까?



외부 입구에서 마황로 내부로. 안은 상당히 넓은 것같다



통로를 지나는 크라우드를 위에서 내려다 보는 앵글로 잡은 사진. 아래쪽을 보면 상당히 높은 곳에 있음을 알 수 있다



마황로의 입구에 드디어 도착. 안에서 기다리는 것은 몬스터일까? 함정일까?

비밀의 에너지 기관 마황로에 돌입

모험의 출발 지점인 마황도시 미드갈. 여기에는 마황로라 불리우는 에너지 정제 기관이 존재하고 그것을 중심으로 마을이 발전되고 있다. 하지만 이 마황로에는 주인공들이 사는 별을 위기에 빠뜨리는 무엇인가가 있는 것같다. 지난호에서도 그 내부를 일부 소개했었지만 이번달에는 더욱 세세하게 내부에 접근. 현재로는 내부가 몇층 정도의 플로어로 나눠어져 있는 것을 알 수 있으며 주인공들은 그곳에 돌입하여 마황로에서 정제되는 에너지원을 끊어야 하는 듯하다.

문명의 흔적이 남아 있는 로케트 촌

이제까지 마을의 구성이 어떻게 이루어질지 궁금했던 팬들의 궁금증을 한번에 날려줄만한 정보가 바로 이것!

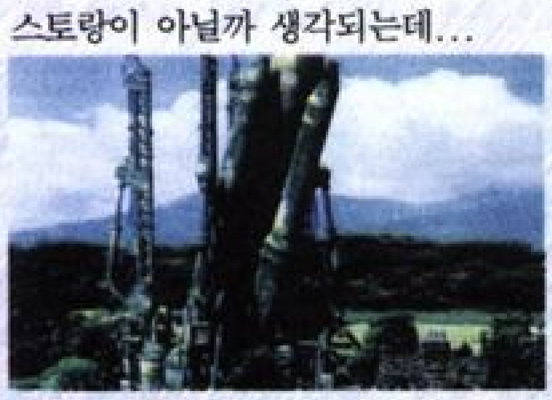
처음 이 사진을 본 독자중에는 『FFVII』의 풍경 일러스트인가?' 라고 생각하는 사람도 있을 것이다. 그러나 이것은 이번에 최초로 공개된 로케트 촌의 CG화면이다. 이 정도의 그래픽이라면 거의 실사와 다름없으며 다시 한번 스퀘어의 그래픽 기술에 놀라움을 금할 수 없다. 마을 이름의 유래는 사진을 보면 알 수 있을 것이다. 그런데 어째서 로케트는 이렇게 되도록 버려진 것일까?



영화에서나 보여질 듯한 풍경 속을 자유롭게 산책한다

아무리 화면이 아름답더라도 영화처럼 보기만 해서는 재미가 없지만 『FFVII』에서는 그런 걱정은 하지 않아도 된다. 여기에 실린 연속 사진처럼 캐릭터는 마을 안을 자유롭게 이동할 수 있는 것이다. 물론 깊이 있는 이동, 즉 마을의 안쪽과 바깥쪽의 이동도 가능하여 마을내 이동이 굉장히 즐거워졌다.

또한 사진으로는 잘 보이지 않지만 무기점의 간판이나 '상해정'이라고 쓰여있는 간판도 있다. 무기점의 경우에는 전형적인 무기마크가 그려져 있고 일반 집에는 그러한 간판이 존재하지 않는다. 그런데 상해정이라는 곳은 대체 어떤 곳일까? 이름으로 생각하기에는 레스토랑이 아닐까 생각되는데…



로케트 발사대에서 걸어오는 크라우드



조금 앞쪽으로 걸어나온 상태. 이것에 의해서 캐릭터도 확대된다



물론 마을 사람들과는 이 상태로 대화도 가능하다. 대체 어떠한 이야기가 기다리고 있을까?



건물에 다가가면 그것이 상점인지 민가인지 알 수 있다. 상해정이라는 간판이 있는 이곳은 레스토랑일까? 주점일까?



변혁을 추구하는 불운의 걸작 "다크 스토커즈"

**94년에 처음으로 등장해 많은 인기를 누렸던 캡콤의 『다크 스토커즈』가 그 인기의 여세를 몰아 새턴에 이어 이번에는 플레이 스테이션으로 발매를 준비 중에 있다.
이번호 게임과 비평에서는 『다크 스토커즈』의 전반적인 내용과 함께 유통을 담당했던 관계자의 의견도 들어봄으로서 진정한 게임의 매력을 다시 한번 음미해 보기로 한다.**

『다크 스토커즈』처럼 단기간에 유저의 평가가 변화무쌍했던 게임은 없을 것이다.

발매 직후에는 격투 게임의 수준작으로서의 대찬사가 2개월 후에는 시시한 게임 취급을 받았다.

정말로 유저가 느낀 『다크 스토커즈』의 첫 느낌은 겉보기만 그럴듯한 것이었을까? 실제로 플레이하면 어떤 특징도 없는 그저 그런 게임이었을까?

전형적인 스트리트 화이터2 에서 벗어난 명작

『다크 스토커즈』에서 가장 두드러진 점은 등장 캐릭터를 몬스터로 설정하고 있다는 점이다. 이것 자체는 그다지 색다른 시도라고는 할 수 없다. 그러나 『다크 스토커즈』는 몬스터를 선택한다는 의미를 정확하게 이해하고 있다는 점에서 뛰어나다.

여기에서의 몬스터는 '인간 이외의 것'을 의미하고 있다. 캐릭터를 몬스터로 설정하고 있는 격투가 '몬스터에 의한 스트리트 화이터2' 정도의 발상에 그치고 있는데 반해 『다크 스토커즈』는 '인간 이외의 것에 의한 인간 발상을 넘어선 격투'로의 입지를 강화시키고 있다.

이 시점에서 캡콤 개발 측은 자신들이 만들어 낸 『스트리트 화이터2』라고 하는 틀에서 벗어나는 데에 성공하였다. 그리고 『스트리트 화이터2』의 틀을 벗어나 인간의 움직임이라는 제약을 배제한 몬스터들이 넓은 화면을 종횡무진 활약하는 상상력의 한계를 뛰어넘은 움직임을 창출한 것이다.

그래픽에 대해서도 도트에 의한 그림 만들기라는 게임적인 색 사용 방법을 피하고 흡사 디즈니같은 채색을 하고 있다. 움직임에 주안을 둔 그림이기 때문에 이것도 하나의 가능성의 제시라고 할 수 있다.

이렇듯 『다크 스토커즈』화면에 표시된 특성은 모두 레벨 높은 센스와 아이디어에 의해 창출되고 탁월한 기술력으로 구성되어 있다. 하나의 게임에 이 정도의 뛰어난 인재를 투입하고 또 그들이 그 기량을 유감없이 발휘하고 있는 것이다. 이것이야말로 유저 대부분이 처음에 느낀 임팩트를 지지한 것이고 처음의 충격은 결코 그럴듯한 겉모습만은 아닌 것이다.

시스템으로 보는 다크 스토커즈

그러면 게임 시스템 자체는 도대체 어떤 것인가?

『다크 스토커즈』에 특징적인 것은 통상기 캔슬 연속기이며, 가드 캔슬, 공중 가드이다. 이것은 『스트리트 화이터2』에 의해 확립된 전법을 근본적으로 바꾸어 버린 것이라고 할 수 있다. 예를들면 공중에서의 공방은 『스트리트 화이터2』적인 발상에서는 기본적으로 '판정이 강한 쪽이 승리한다'는 것이었지만 『다크 스토커즈』에서는 공중 가드 후에 공격을 구사할 수 있기 때문에 상대의 공격에 대한 습득이 요구된다. 또 연속기를 가드하고 있는 중에 필살기를 구사할 수 있는 가드 캔슬의 존재로 일방적인 수세를 면할 기회가 증가하였다. 이들은 선택기를 단순에 다채로운 것으로 하고 전투의 다양성을 증가시켰다.

이것은 그동안 짜여진 틀에 얽매어 있던 격투 게임에 새로운 전기를 마련한 것이라고 할 수 있다.

과거의 답습이 아니라 새로운 시도를

그러면 왜 유저에 있어서 이 게임은 빨리 싫증이 나버린 것일까?

그것은 새로운 게임을 과거의 룰(즐기는 방법)대로 밖에 보려고 하지 않았기 때문에 메이커가 제시한 새로운 룰을 이해할 수 없었던 것이다. 아마도 『다크 스토커즈』를 부정하는 유저의 대부분은 과거 연속기 등에 익숙해져 있어 이 게임의 의도를 파악할 수 없었던 것이다. '자신들이 알고 있는 격투 방법으로 싸운다'라는 유저들의 취향 때문은 아니었을까?

과거에 의존할 것인가? 아니면 새로운 시도를 할 것인가?

『다크 스토커즈』가 유저에게 새로운 전개를 보이려는 노력을 한 것은 고정화되어 가는 격투 게임의 폭을 보다 넓히고 새로운 유저를 매료시키기 위함도 있을 것이다. 그것은 『다크 스토커즈』가 다음 시대를 향해 새로운 방향성과 가능성을 개척하려고 하는 의도를 내포하고 있는 것이다.

고봉산업은 그동안 국내에 출시되었던 일본 캡콤의 전 작품을 한국 내에 독점적으로 공급하는 유통 업체이다.

챔프는 고봉산업의 전반적인 유통 업무를 담당하고 있는 이순제 부장에게 『다크 스토커즈』의 국내 발매 당시의 상황을 들어본다.

일본 캡콤사는 대전 액션 게임의 선구자임은 게임 유저들은 누구나 알고 있습니다.

94년도 일본 캡콤사의 상반기 결산 작품으로 탄생한 『다크 스토커즈』는 프로그램 팩만을 교체하여 사용하는 일명 CPS 시리즈의 초기 작품으로 고봉 자체의 판매 수량(실적)면에서도 전무후무할 정도로 국내 아케이드 게임 유통시장의 본거지인 청계천을 비롯한 전국 유통 업체들이 이 작품의 구입을 희망했으며 또한 격투 게임을 좋아하는 팬들의 반응은 가히 말로 표현할 수 없을 정도였습니다.

또한 업계 최초로 게임 시사회를 프라자 호텔 연회장에서 개최하여 게임 산업의 발전과 유통 과정의 투명성을 제시하였으며 게임 유저들의 자발적 참여와 금융적인 게임 생활 패턴을 위하여 게임 경진대회를 개최하기도 하였습니다.

『다크 스토커즈』라는 프로그램을 통해

첫째, 국내 게임 시장의 잠재적 수요가 대단히 크다는 것과 과거 음성적 시각의 눈총(?)을 받고 깨끗한 게임 환경의 조성이 필요하다는 것을 절감하였으며

둘째, 게임 산업에 대한 국민들의 관심을 감안하여 미래 지향적인 게임 개발이 지속적으로 이루어져야 함을 느끼게 되었습니다.

"유저가 원한다면 새턴 소프트 한글화해야죠"



우영 시스템 멀티미디어팀 윤 성 과장(34)

국산 게임은 재미없다! 외국 게임은 실감난다! 이런 인식들이 외국 소프트들을 무분별하게 마구 수입하게 했고 불법 소프트 시장을 음성적으로 키워 왔다. 이런 추세는 PC게임과 비디오 게임 시장 양쪽 모두에 만연되어 있다. 그러나 최근 PC 게임계에 컨버전 바람이 불기 시작하더니 이번에는 차세대 게임 시장에도 파급되기 시작했다. 그 첫 신호탄으로 새턴용 『미스트』가 국내 우영 시스템 멀티미디어 팀에 의해 한글화가 완료되었다. 이달의 챔프 인터뷰는 이번 한글화를 담당한 우영 시스템의 윤 성 과장을 만나 작업 과정과 앞으로의 계획을 들어 본다.

"국내 게임 시장이 정상적으로 발전하기 위해서는 외국의 인기 소프트를 한글화해 출시하는 것이 바람직하다고 생각합니다. 그리고 음비법이 시행되는 7월 이후부터는 불법 소프트의 유통은 더욱 어려워질 것이며 자체 개발이나 컨버전만이 국내 게임 개발사들이 살아남는 길입니다. 이번 미스트의 한글화는 그런 차원에서 새로운 시작을 의미하며 한글화의 영역을 차세대기까지 넓혔다는 데 큰 의의를 두고 싶습니다."

『미스트』의 한글화를 시작으로 새롭게 게임 업계에 참여한 우영 시스템의 윤 성 과장은 한글화의 중요성과 올해 중반기 이후의 게임 업계를 이렇게 전망했다.

우영 시스템은 일본의 방송 영상 장비 전문 회사인 아일(AIL)의 한국 자매 회사로 사장은 일본의 게임 업계에서도 마당발로 통하는 재일교포 2세이다. 지난해 말 국내에 새턴이 정식으로 출시되자 멀티미디어 팀을 신설하고 일본의 아일을 통해 세가, 선 소프트, 버진 인터랙티브 등과 소프트웨어 계약을 체결했다.

"세가의 한국 담당자인 기리야마 씨는 세가의 작품은 한국에서는 삼성전자 이외에는 우영에게만 공급하기로 하고 여러가지 지원을 약속했습니다." 윤 과장은 앞으로 세가의 인기 소프트웨어를 국내에 도입할 수 있는 발판을 마련한 것에 큰 자부심을 갖고 있는 듯했다.

"미스트의 총 작업 기간은 4개월 정도로 실제 작업에 소요된 기간보다 세가의 규격 체크가 워낙 까다로워 그것에 시간을 많이 허비했습니다. 그것은 세가 측이 한국 시장에 정식 절차로는 처음 선보이는 새턴용 소프트웨어이기 때문에 자사의 이미지에 상당히 신경을 쓰기 때문에 그런 것같습니다." 우영 시스템의 윤성 과장은 RPG나 시뮬레이션은 외국어를 조금 알아도 플레이할 수 있지만 음성이 동반되는 어드벤처의 경우는 외국어가 상당히 능숙하지 않으면 즐기기 힘든 장르이기 때문에 한글화가 필요하다며 작업 중 가장 어려웠던 점을 이렇게 말한다.

"일본어를 국어로 번역하는 데에서 오는 미묘한 뉘앙스의 차이와 더빙하는 성우들이 게임에 대해서 잘 모르기 때문에 감정 이입을 하기가 어려웠습니다. 완성된 지금도 사실 마음에 들지 않는 부분이 많습니다."

또한 우영 시스템은 대만과 홍콩 시장을 공략하기 위한 『미스트』 중국어 컨버전을 준비중이고 선 소프트의 어드벤처 게임 『줄스 오브 어락클』도 한글화를 위한 초기 작업에 들어갔다. 그러나 유저들에게 인기를 모으는 타이틀의 컨버전에는 여러가지 문제가 있다고 그는 말한다. "대작일 경우는 우선 일본 개발사들이 많은 수량을 제시하기 때문에 판권 조건이 아주 좋지 않습니다. 그리고 최근 인기를 모으고 있는 『가디안 히어로즈』나 『북두의 권』같은 경우는 캐릭터 사용료가 너무 고가이기 때문에 포기했고, 『대전략』은 가상 시나리오이지만 역사성에 문제가 생겨 세가 측에서 먼저 난색을 표하더군요."

앞으로 우영 시스템은 비교적 작업 기간이 짧은 액션이나 퍼즐도 한글화해 동시 발매할 계획이고 조직을 확대 개편해 한글화뿐 아니라 자체 개발 팀과 피코 소프트 개발팀도 신설할 계획이다.

전자공학을 전공한 윤 성 과장은 마지막으로 현재 선 소프트에서 개발 중인 『알버트 오딧세이 외전』과 메사이아의 『랑그리사Ⅲ』의 한글화를 구상 중에 있는데 이들 소프트들의 경우 시뮬레이션이기 때문에 기간이 오래 걸리고 국내 불법 소프트가 유통된 후에 한글화 소프트가 나오게 되기 때문에 하루 빨리 정품 소프트만이 유통되는 게임 시장이 정착되어할 것이라고 다시금 강조하며 마우스를 잡았다.

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1995년 3월 5일~1996년 3월 29일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

슈퍼컴보이 TOP 10

1 바하무트 라군[↑]
시뮬RPG
스퀘어
11,400엔
24M



2 드래곤 퀘스트VI[↓]
롤플레잉
에닉스
11,400엔
32M



3 슈퍼마리오 RPG[NEW]
롤플레잉/ 닌텐도, 스퀘어/7,500엔/ 32M

4 슈퍼 로보트대전 외전 마장기신[NEW]
시뮬RPG/ 반프레스토/7,800엔/24M

5 슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]
액션/ 닌텐도/9,800엔/ 32M

6 프론트미션 건해저드[↑]
액션RPG/ 스퀘어/11,400엔/24M

7 드래곤 볼Z 하이퍼 디멘션[NEW]
대전액션/ 반다이/7,800엔/16M

8 이스5[↑]
액션RPG/일본 팔콤/ 12,800엔/ 24M

9 요시 아일랜드[↓]
액션/ 닌텐도/ 9,800엔/ 24M

10 화이널 화이트 터프[↓]
액션/ 캡콤/ 9,980엔/ 24M

새턴 TOP 10

1 버철 화이터2[→]
격투 액션
세가
6,800엔



2 팬저 드래곤 쯔바이[NEW]
슈팅
세가
5,800엔



3 드래곤 포스[NEW]
시뮬레이션 / 세가 / 5,800엔

4 뱀파이어 헌터[↑]
격투 액션 / 캡콤 / 6,800엔

5 스트리트 화이터ZERO[↓]
격투 액션 / 캡콤 / 5,800엔

6 세가 랠리 챔피언 쉽[→]
레이스 / 세가 / 5,800엔

7 가디안 히어로즈[↓]
롤플레잉 / 트레저 / 5,800엔

8 버철 캅[↓]
건 슈팅 / 세가 / 7,800엔

9 진 여신전생 데빌사마나[↓]
롤플레잉 / 아트라스 / 6,800엔

10 신세기 에반게리온[NEW]
어드벤쳐 / 세가 / 5,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1 철권2[NEW]
격투 액션
남코
5,800엔



2 제 4차 슈퍼 로보트 대전S[↓]
시뮬레이션
반프레스토
6,800엔



3 바이오 하자드[NEW]
어드벤쳐 / 캡콤 / 5,800엔

4 키릭 더 블러드2[↓]
슈팅 / SCE / 5,800엔

5 리지 레이서 레볼루션[↓]
레이스 / 남코 / 5,800엔

6 환상 수호전[↓]
롤플레잉 / 코나미 / 6,800엔

7 사이드 와인더[↓]
슈팅 / 아스믹 / 5,800엔

8 두근두근 메모리얼[↓]
시뮬레이션 / 코나미 / 6,800엔

9 폴리스 너츠[↓]
어드벤쳐 / 코나미 / 6,800엔

10 비욘드 더 비욘드[↓]
롤플레잉 / SCE / 6,800엔

기대 소프트 TOP 10

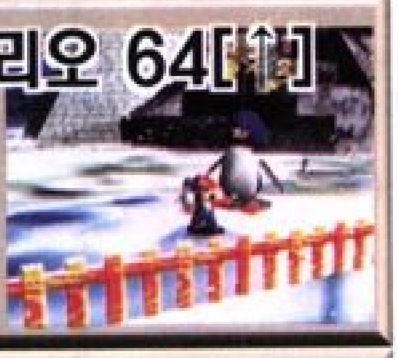
1 화이널 환타지VII[NEW]
PS
롤플레잉
스퀘어
가격 미정
96년 12월 예정



2 버철 화이터3[NEW]
ARC
격투 액션
세가
96년 7월 예정



3 슈퍼 마리오 64[↑]
N64
액션
닌텐도
9,800엔
미정



4 버철 화이터 키즈[NEW]
ARC
세가
격투 액션
미정



5 소닉 더 화이터즈[NEW]
ARC
세가
격투 액션
미정



6 트레저 헌터G[NEW]
SFC/ 롤플레잉/ 스퀘어/ 가격 미정/24M/ 96년 5월 24일 예정

7 스트리트 화이터 제로2[NEW]
ARC/ 캡콤/ 격투 액션/ 96년 봄 예정

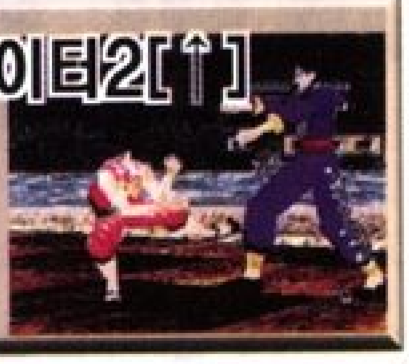
8 알버트 오딧세이 외전[↑]
SS / 롤플레잉 / 선 소프트 / 5,800엔 / 96년 4월 26일 예정

9 킹 오브 화이터즈 '96[NEW]
ARC / 격투 액션 / SNK / 96년 가을 예정

10 신황권[↓]
ARC/ 자음스/ 격투 액션/ 미정

아케이드 TOP 5

1 버철 화이터2[↑]
격투 액션
세가



2 리얼바우트 아랑전설[↑]
격투 액션
SNK



3 화이팅 바이퍼즈[NEW]
격투 액션/ 세가

4 던전 & 드래곤즈 -쉐도 오브 미스타라[NEW]
액션 RPG/ 캡콤

5 소울 에지[NEW]
격투 액션/ 남코

일본 게임 TOP 5

1 슈퍼 마리오RPG[NEW]
슈퍼컴보이
롤플레잉
닌텐도, 스퀘어
7,500엔



2 드래곤 퀘스트VI[↓]
슈퍼컴보이
롤플레잉
에닉스
11,400엔



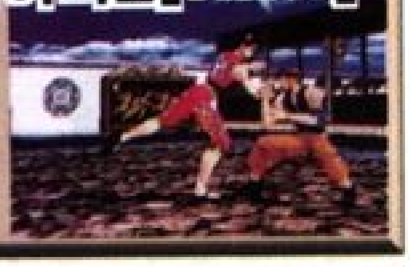
3 제 4차 슈퍼 로보트대전S[NEW]
플레이 스테이션/ 시뮬레이션/ 반프레스토/ 6,800엔

4 버철 화이터2[↓]
새턴/ 격투 액션/ 세가/ 5,800엔

5 키릭 더 블러드2[NEW]
플레이 스테이션/ 어드벤쳐/ SCE/ 5,800엔

미국 게임 TOP 5

1 버철 화이터2[NEW]
새턴
격투 액션
세가



2 버철 캅[↓]
아케이드
건 슈팅
세가



3 철권2[↓]
아케이드/ 격투 액션/ 남코

4 슈퍼 동키콩 컨트리2[↓]
슈퍼NES/ 액션/ 닌텐도

5 모탈 컴배트2[→]
제네시스/ 격투 액션/ 어클레임

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※4월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.



게임 탐험대의 크로스 리뷰

게임계에 한바탕 물장난이 예상되는 96년 병자해에 벌써부터 스퀘어의 테러 행위가 시작됐다. 진압반을 준비하는 닌텐도와 방패막을 세워 주는 소니. 이렇게 화끈한 내란을 함박웃음 지으며 바라보는 대원들은 앞으로의 일을 나름대로 예상하고 있다. 승자는 소니일까? 닌텐도일까?

고바위



떠나가는 친구들을 위해 휴가기간 3일 동안 새벽늦게까지 술을 마시던 바위가 충격적인 소식을 들었다. 그것은 시간을 거슬러 1년 전… 연락이 두절된 사람과의 만남이 가능해질만한 이야기였다. 과연 인간 관계에 무덤덤한 바위가 놀랄만한 사람이란 누구일까?

손수달



어린이의 계절, 5월에 손수달이 현주달을 만나 드디어 수상유예를 성공하는데… 송백정과 그 일당이 손수달의 뒤를 쫓지만 결과는 번번히 실패! 짜잔! 다음호에는 수달이 밝히는 그의 첫날밤이 따끈따끈하게 공개됩니다.

김또깡

평소에 버파의 파이를 좋아했던 또깡은 『버철 화이터 3』에 처음 등장하는 여성 캐릭터의 아름다운 자태에 홀딱 빠져버렸다. 그녀의 이름을 얼핏 듣고 퇴근하는 길에도 계속 그녀의 이름을 되뇌였다. 그런데 집 앞에 거의 도착할 무렵 갑자기 이름이 생각나지 않는게 아닌가. 으윽 1시간여 동안 괴로워 하던 또깡에게 반찬을 준비하던 엄마가 말했다. 옛다! 오이먹어라. 아 오이다!



전조

과연 커다란 고민은 무엇일까? 고민은 다름아닌 '외출 금지령'이 선포된 것이다. 하루도 빠짐없이 친구들을 불러 술을 마시고는 12시가 넘어서야 집에 들어갔었던 전조. 어찌됐던 이 사실을 알게된 부모님이 외출 금지령을 내리고 말았다. 어쩌면 다음달부터 독자 여러분들을 영영 못보게 될지도 모른다는데…



송백정



그동안 일에만 너무 빠져서 개인 생활을 즐기지 못한 송백정은 애인 달순이와 볼링을 치기 시작했다. 그런데 백정은 욕심이 많아 자신의 몸무게에 맞지 않은 무거운 볼을 사용했다. 애인 달순이 잠시 화장실에 갔다 와 보니 백정이 없는 것이 아닌가? 멀리서 백정의 목소리가 들렸다. 달순아! 살려줘! 백정이 볼링 핀 사이에 머리를 처박고 허우적대고 있었다. (추측 : 볼링 핀이 손가락에서 빠지지 않아 거기까지 딸려간 것같음)

허우적



게임챔프 감기 바이러스 보균자로 판정되어 유독 남자들(?)에게만 불가사의한 경로를 통해 바이러스를 전염시킨 결과 전염된 남자들 몸에 곰팡이와 물집이 생기기 시작하였다. 결국은 챔프 취재부 쇠창살에 갇히는 신세가 된 내 신세 내 인생 돌리도

이인분

꽃피는 봄이 오면 이인분은 슬프다. 그동안 동지(?)의 길을 걷던 손수달이 결혼을 해버리기 때문이다. 언젠가 때가 오면 결혼할 거라는 이인분! 하지만 과연 그 때는 무슨 때인가! 고바위의 관측에 의하면 동거는 가능해도 결혼은… 과연 이인분이 말하는 '때'란 무엇일까?



박쥐연

4월은 잔인한 달이라고 하더니 그 말이 맞는게벼! 언니를 꼬득여 오랫만에 동네 오락실을 찾은 박쥐연. 나와 철권 앞에 앉아 버튼이 부서져라 두들겨 대고 있으려니, 과연 우리의 매력적인 모습에 반한 녀석들이 하나둘씩 모여들기 시작했고 신이 난 박쥐연은 더욱 더 무지막지하게 버튼을 두들기기 시작했다. 그런데 순간 뒤통수에서 믿을 수 없는 메아리가 들려 왔다. "요즘 아줌마들은 정말 무식하다니까!"



마리오 RPG



제작사 : 닌텐도
발매일 : 96년 3월 9일
가격 : 7,500엔
기종 : SFC

콧수염 아저씨 마리오가 귀여운 모습으로 깡총깡총 뛰어다닌다. 쿼터 뷰의 화면 구성으로 약간 어지러울지도 모르겠지만 깔끔하게 렌더링된 캐릭터들이 난무하는 화면을 보노라면 그런 느낌쯤은 말끔히 사라질 것이다. 사운드와 화면이 멋있게 어울리는 점은 과연 닌텐도답다.

8

닌텐도의 트레이드 마크 마리오. 주로 액션과 퍼즐 게임에서만 등장했던 마리오가 이번엔 RPG에 등장하게 된다. 화면 사진을 보면 알 수 있듯이 거대한 용량과 깨끗한 그래픽, 그리고 귀여운 캐릭터들이 다수 출현한다는 것이 게임의 특징이기도 하다.

9

닌텐도와 스퀘어의 공동 작업으로 업계의 관심을 끌었던 마리오 RPG가 드디어 등장한다. 모든 디자인이 3D로 연출되어 있어 화려한 그래픽 역시 게임의 흥미를 배가시킨다. 새롭게 등장한 적 캐릭터들과 수많은 스테이지를 즐기다 보면 역시 닌텐도라는 말을 연발하게 될 것이다.

9

3명으로 구성되어 있는 파티는 멤버가 교체되어 다양한 게임 전개를 보여준다. 오리지널 캐릭터 외에 새로운 캐릭터(마로, 지노)도 2명 등장하여 파티 멤버가 된다. 스퀘어가 CG로 연출한 캐릭터와 닌텐도의 마리오 그래픽 담당자가 체크하여 마리오의 진가를 보여 줄 것이다. 게다가 모든 캐릭터가 3D로 제작되어 있어 마리오 월드 분위기를 재현하고 있다.

8

철권 2



제작사 : 남코
발매일 : 96년 3월 29일
가격 : 5,800엔
기종 : PS

아케이드용의 화려한 움직임과 캐릭터들을 멋있게 이식! 더욱 전작과 마찬가지로 PS 전용의 오리지널 오프닝 데모가 들어있고 신 캐릭터가 2명 추가되었다. 또한 아케이드의 베타 버전처럼 중간 보스들도 모두 선택이 가능하며 단체전 모드가 있어 더욱 흥미롭게 게임을 할 수 있다.

8

아케이드용으로 등장해 지금까지도 많은 인기를 누리고 있는 철권2. 드디어 플레이 스테이션으로 이식되어 등장했다. 전작과 같이 중간 보스들도 선택이 가능하게 되었으며 거의 완벽 이식이라고 할 수 있을 정도로 잘 만들어진 작품이다.

8

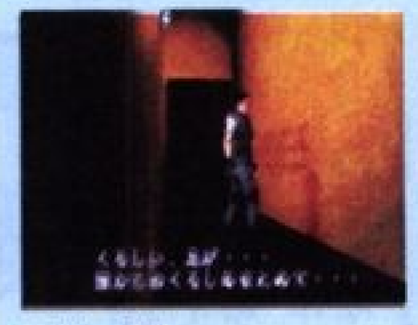
아케이드용으로 대단한 인기를 끌며 격투 액션의 신기원을 이룩한 철권2가 드디어 플레이 스테이션용으로 등장하였다. 수많은 캐릭터의 다양한 기술과 화려한 필살기 등 아케이드에서 느꼈던 흥분과 묘미를 재현할 수 있을 것이다.

8

격투 액션의 새로운 모습을 보여준 철권은 전작에 이어 두말할 필요없는 게임이다. 전작에서 가장 두드러진 변경점을 찾는다면 신캐릭터와 신기술로 인해 새로운 액션과 기술이 추가된 것을 들 수 있다. 그 중에서도 신 캐릭터 레이의 덮치기와 그 이외의 캐릭터들의 새로운 액션 기술이 다수 추가되어 격투의 자유도가 상당히 높아졌다.

6

바이오 하자드



제작사 : 캡콤
발매일 : 96년 3월 22일
가격 : 5,800엔
기종 : PS

캡콤 최초의 폴리곤 게임으로 섬세한 묘사가 일품인 호러 어드벤쳐 게임. 플레이어가 선택하는 캐릭터에 의해서 미묘하게 변화되는 스토리와 음침한 분위기에 달려드는 괴물들은 간혹 플레이어를 깜짝 놀라게 한다. 호러물에 약한 바위와 수달에게는 쥐약이 아닐 수 없었다.

7

호러 어드벤처라는 새로운 장르로 등장한 바이오 하자드. 호러물의 게임인 만큼 이 게임의 목적은 무조건 살아 남는것 뿐이다. 언제, 어디서 등장할 지 모르는 거대한 몬스터들, 그리고 갑자기 등장할 때마다 스피커에서 울려 퍼지는 여러가지 사운드가 여러분을 사로잡을 것이다.

8

바이오 하자드에서 보여주는 공포의 본질은 단순히 기분 나쁘다, 으시시하다라는 차원이 아니다. 숨을 죽이게하는 공포감은 당연히 전개되는 충돌에서 온다. 사방이 꽉 막힌 거대한 거울에 둘러싸여 있는 그 자체만으로도 머리털이 쭈뼛 서지만 그 보다 더 끔찍한 공포는 총을 쏘아도 꼼짝도 하지 않고 습격해 오는 무시무시한 몬스터들에 의해 포위되어 버리는 것이다.

5

이 게임에서 플레이어는 크리스나 카질을 조종하게 된다. 이 두 캐릭터는 특징과 기술이 모두 다르기 때문에 어느 쪽을 선택하느냐에 따라 진행 형태가 크게 달라진다. 또한 저택을 수색해 가는 사이에 입수한 아이템은 게임 중에 스타트 버튼을 바꿔가면서 서브 화면을 조작할 수 있으며 발견되는 모든 문서는 파일링해 두고 항상 그 내용을 확인하는 것이 중요하다.

7

드래곤 포스



제작사 : 세가
발매일 : 96년 3월 22일
가격 : 5,800엔
기종 : SS

세가가 선보이는 100대 100의 시뮬레이션 배틀. 최초 6개의 국가 중 하나를 선택할 수 있으며 클리어 후에 선택 국가가 2개 늘어나는 등 최소 3번의 플레이 가치를 가지고 있다. 또한 RPG적 요소를 가지고 있어 각 무장들을 레벨 업시켜 필살기를 키울 수 있다.

7

시뮬레이션 장르로 등장하는 드래곤 포스. 리얼타임으로 변화하는 상황과 100인 이상의 개성적인 캐릭터가 등장한다. 드래곤 포스는 조금의 RPG 요소도 첨가되어 있어서 각 캐릭터의 직업과 그에 따른 필살기를 갖추고 있다.

7

총 128명의 캐릭터가 등장하는 개성 풍부한 무장들이 다양한 인간 모양을 전개하는 드라마틱 시뮬레이션. 플레이어는 동 시대에 군림하는 8명의 영웅 중에서 주인공 1명을 선택해 스토리를 전개해 나간다. 전투와 인간 드라마, 아름다운 비주얼과 심도있는 시나리오 등 여러가지로 매력 만점인 이 드래곤 포스는 시뮬레이션 유저들에게 많은 인기를 모을 것이다.

8

자신의 넓은 야망을 펼치기엔 역시 전략성이 가미된 시뮬레이션물! 처음 삼국지 시리즈가 나올 때의 인기란 지금 생각해도 대단했다. 그동안 전략 시뮬레이션도 진화를 거듭하여 환타스틱한 분위기가 가미되기도 하고 실전을 방불케 하는 시뮬레이션으로 완성되기도 했다.

8

팬저 드래군 쯔바이



제작사 : 세가
발매일 : 96년 3월 22일
가격 : 5,800엔
기종 : SS

새턴용 오리지널 3D 슈팅의 후속작이 등장. 전작에서 호평받았던 시점 변경 시스템이 대폭 파워 업되어 상하로의 시야가 더욱 넓어졌으며 지상전과 공중전 두가지의 패턴으로 나뉘어져 게임성도 짙어졌다. 특히 몇몇 스테이지에 존재하는 루트 분기는 단순한 슈팅 게임이라는 점을 탈피한 신선한 신 요소이다.

9

깔끔한 오프닝 비주얼과 웅장한 사운드를 자랑했던 팬저 드래군. 드디어 속편인 팬저 드래군 쯔바이가 발매되었다. 필살기와 여러가지 모션 공격이 새롭게 추가 되어 있다. 특히 어렸을 적의 드래곤은 정말 귀엽군…

7

전후좌우 모든 방향에서 공격할 수 있는 "전방향 시스템"이 채용되어 종래의 슈팅 게임과는 확실한 선을 긋고 있는 팬저 드래군의 2탄으로 등장한 팬저 드래군 쯔바이. 매 스테이지를 클리어함에 따라 드래곤을 성장시키는 묘미 또한 이 게임의 매력이라고 할 수 있다. 슈팅의 재미와 드래곤을 성장시키는 두가지의 재미야말로 이 게임의 커다란 매력이다.

7

게임을 진행하면서 성장하는 드래곤의 슈팅 게임! 이 한마디로도 슈팅게임의 진화를 실감할 수 있다. 모든 슈팅 게임처럼 중간 보스가 등장하고 슈팅 게임으로는 조금 특이할 지도 모르는 육탄전도 가능하다. 드래곤의 특성을 잘 살린 육탄공격과 게이지를 모아 폭발시키는 '바사커 크래쉬'는 정말 일품이다.

7

데스 마스크



제작사 : 일렉트릭 드림
발매일 : 발매중
가격 : 42,000원
기종 : IBM PC

인터랙티브 게임이 상당수 등장해 있는 요즘 데스 마스크를 하기 전에는 그것들과 비슷한 정도라고 생각하고 플레이를 시작했다. 그러나 풀 화면으로 가득하게 펼쳐지는 영화와 비교해도 손색없는 화면과 자신이 직접 게임의 주인공이 되는 플레이 방식이 압권이었다.

7

인터랙티브 기술을 사용한 3차원 어드벤처 게임. 다른 어드벤처 게임과는 달리 1인칭 시점으로 직접 게임에 뛰어들게 된 주인공의 입장으로 게임이 진행된다. 엔딩 장면도 마지막 결정에 따라 여러가지 다른 각도로 등장한다.

8

이 게임은 인터랙티브 기술을 이용한 3차원 어드벤처 게임으로 1인칭으로 직접 게임에 뛰어들어 플레이 하는 주인공 입장에서 게임을 진행시켜 나가게 된다. 완벽하게 한글화된 이 게임은 별도의 키조작없이 마우스로 진행되며 재빠른 판단이 요구된다.

8

인터랙티브 무비 게임의 한글화를 기다렸다! 마치 한편의 영화를 보는 기분으로 게임을 즐길 수 있는 인터랙티브 무비 게임이 드디어 한글화되어 출시되었다. 탄탄한 스토리 라인과 비디오 게임에 결코 뒤지지 않는 그래픽이 '데스 마스크'이다. 자! 이제 영화의 한 장면 속으로 뛰어 들어가 보자.

7



천리안 게임챔프에는 다양한 재미가 있습니다!

3DO 얼라이브

GAME CD • VIDEO CD • MUSIC CD • CD-G
PHOTO CD • MULTI MEDIA SYSTEM

1996 5 MAY

M2 년내 발매는 무리

PUZZLE BOBBLE

소프트 익스프레스

- 퍼즐 버블
- V 골 사커 '96
- 캡틴 쿼저
- 캐스퍼
- 울티메이트 모탈 컴뱃3

HINT & TIPS

- J리그 버철 스타디움
- 신디케이트
- 오버 드라이빙
- 캡틴 쿼저
- 리턴 화이어

NEXT

☆ 이 책은 LG전자의 공인을 얻어 만들어지는 국내 최초의 3DO 게임전문지입니다 ★

3DO
월간 게임챔프
제2부록

3DO얼라이브 출시 타이틀

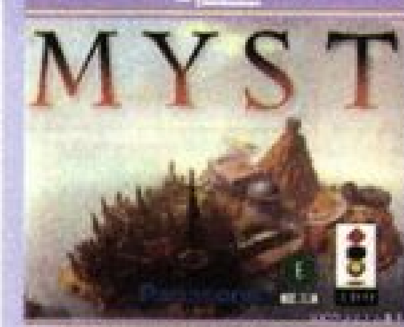
이표시는 새로 추가된 타이틀입니다.

아이스 브레이커

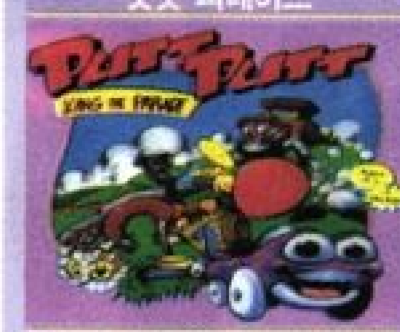
파나소닉/퍼즐/59,000원

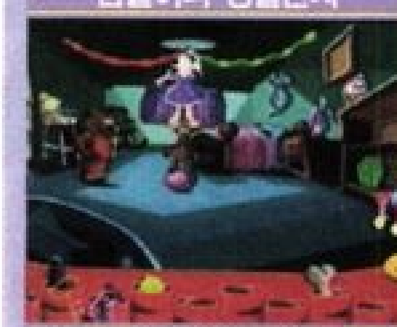
슈트랄

ME/어드벤처/64,000원

미스트


파나소닉/어드벤처/69,000원

풋풋 퍼레이드

휴먼고스/교육용/49,000원

곰돌이의 생일잔치

휴먼고스/교육용/49,000원

풋풋 달나라 여행


휴먼고스/교육용/49,000원

데드러스 인카운터

MEC/어드벤처/99,000원

펀 앤 게임

WE/교육용/39,000원

호드

CD/시뮬레이션/79,000원

객스

CD/액션/59,000

스트리트 파이터2 터보

CAP/격투액션/99,000원

스타 블레이드

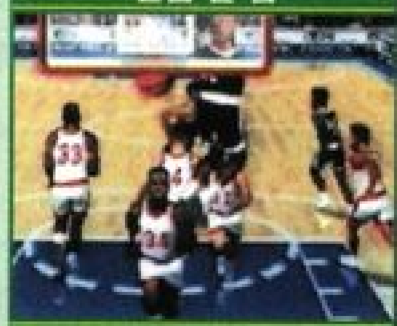
NAM/슈팅/79,000원

코드명 스토커

MP/시뮬레이션/59,000원

피파 축구

EA/스포츠/89,000원

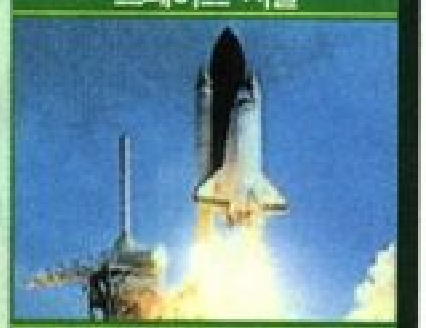
슬램 앤 잼

CD/스포츠/65,000원

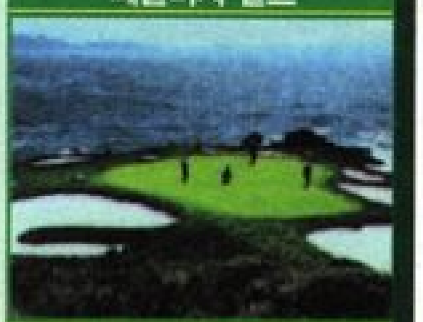
가디안 워

MEI/액션/79,000원

스타 블레이드

NAM/슈팅/79,000원

스페이스 셔틀

MS/시뮬레이션/59,000원

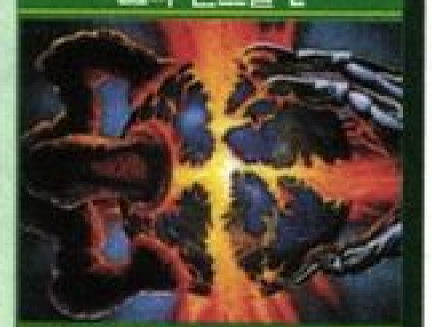
페블비치 골프

MEI/스포츠/79,000원

곰돌이 유치원

HE/교육용/49,000원

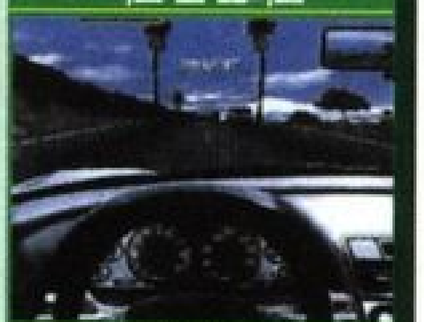
정의의 기사 더크

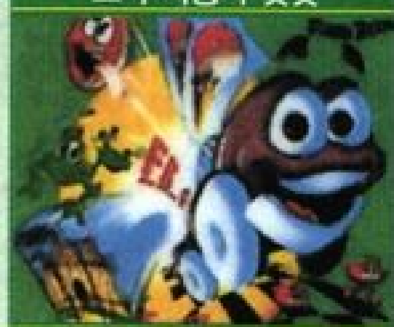
RS/액션/59,000원

스타 콘트롤 2

CD/슈팅/99,000원

버닝솔저

MEI/슈팅/79,000원

니드 포 스피드

EA/레이싱/69,000원

꼬마 자동차 풋풋

HE/교육용/49,000원

악령의 성

EA/액션/79,000원

슈퍼 윙 커멘더

EA/슈팅/79,000원

토탈 이클립스

CD/슈팅/79,000원

혹성질주

HG/레이싱 배틀/69,000원

라이프 스테이지

MEI/시뮬레이션/79,000원

위의 타이틀은 현재 국내 출시중인 타이틀이며 제작사의 약자표기는 다음과 같습니다.

- RS-레디 소프트(ReadySoft)
- MEI-마쓰시타 일렉트로닉스사 (Matsushita Electronic Inc.)
- CD-크리스탈 다이나믹스 (Crystal Dynamics)
- EA-일렉트로닉 아츠 (Electronic Arts)
- MP-모피스(Morpheus)
- SSI-스트레티직 시뮬레이션사 (Strategic Simulation Inc.)
- 3DO-3DO 스튜디오(3DO Studio)
- MS-마인드스케이프(Mindscape)
- CAP-캡콤(CAPCOM)
- NAM-남코(NAMCO)
- WE-윌리암즈 엔터테인먼트 (Williams Entertainment)
- MEC-메카데우스(Mechadeus)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- ME-미디어 엔터테인먼트

그외 타이틀

- 슬레이어
- 파랑
- 와일드 레이스
- 메가 레이스
- 그리더스
- 아기공룡 골디



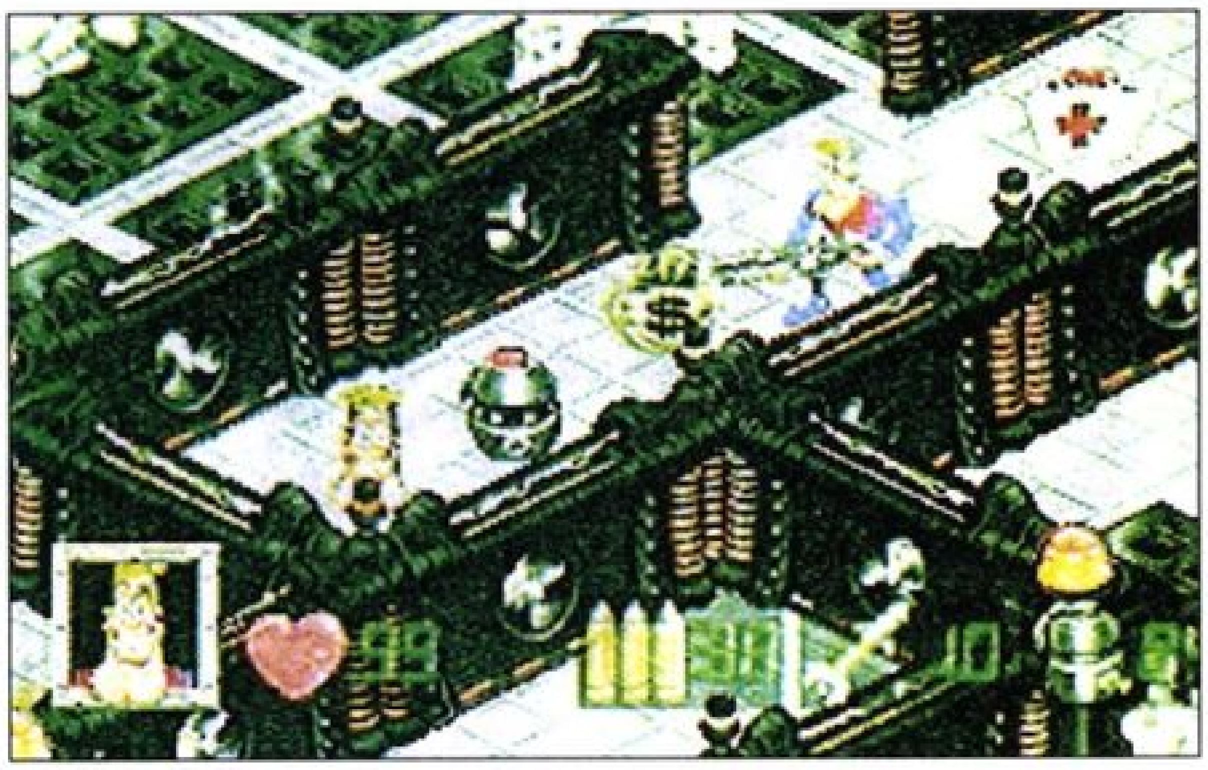
소프트랭킹

한국

순위	타이틀	메이커	장르	가격
1위	캡틴 쿼저	스튜디오 3DO	슈팅	39,000원
2위	BC 레이서	LG전자	레이싱	
3위	블레이드 포스	스튜디오 3DO	슈팅	39,000원
4위	미스트	파나소닉	어드벤처	69,000원
5위	데들러스 인카운터	메카데우스	어드벤처	79,000원

일본

순위	타이틀	메이커	장르	가격
1위	아우토반 토키오	파나소닉	레이싱	5,800엔
2위	프린세스 메이커2	마이크로 캐빈	육성 시뮬레이션	7,800엔
3위	스워드 앤 소서리	마이크로 캐빈	RPG	6,800엔
4위	프로야구 버철 스타디움	EAV	스포츠	6,900엔
5위	데프콘5	멀티 소프트	RPG	5,800엔





발매스케줄

4월 국내 발매 스케줄

타이틀	발매 예정일	메이커	장르	가격
블레이드 포스	4월 예정	스튜디오 3DO	슈팅	미정
BC 레이서	4월 예정	LG 전자	레이싱	미정
로스트 에덴	4월 예정	버진	어드벤처	미정

4월 일본 발매 스케줄

타이틀	발매 예정일	메이커	장르	가격
록맨X3	4월 하순	캡콤	액션	5,800엔
블루 포레스트 이야기	4월 예정	라이트 스탭	RPG	7,800엔

5월 국내 발매 스케줄

타이틀	발매 예정일	메이커	장르	가격
배틀 블루스	5월 5일	신즈데코	전략 시뮬레이션	39,000원
아마게돈	5월 5일	LG소프트웨어	슈팅	39,000원
극초호권	5월 5일	빅콤	대전 액션	39,000원
파이어 월	5월 5일	LG소프트웨어	슈팅	미정

『왕국의 그랜쉐프』 발매 기념 이벤트

일본 야마기와 소프트 관에서는 3월 2일과 3일 양일간 3DO 소프트 『왕국의 그랜쉐프』의 발매 기념 이벤트가 있었다. 이것은 이 신작 소프트를 많은 게임 유저들에게 알리기 위한 취지로 이루어 진 것으로 이벤트의 하이라이트는 주인공 팔과 요정의 목소리를 담당한 성우들이 게스트로 초대되어 직접 소프트를 소개했던 것과 토크 쇼 등이었다.

그 중에서도 가장 관심을 모은 것은 대본을 보면서 게임 중의 대사를 이벤트 참가자들이 직접 해보는 코너였다. 프로 성우만은 못해도 게임 중의 대사를 직접 해 본다는 것도 유저들에게는 커다란 기쁨이 아닐 수 없다.





일본 인기 성우와 참가자들의 대사 재현 이벤트

뉴 미디어 월드 '96에 3DO 신타이틀 전시

지난 3월 7일부터 11일간 한국 종합전시장(KOEX)에서 열린 뉴 미디어 월드 '96에 4월 국내 발매될 예정인 신작 타이틀 『캡틴 쿼저』와 『블레이드 포스』 등이 전시되어 관심을 끌었다.

얼라이브 Ⅱ 4대에 직접 플레이가 가능하도록 꾸며진 LG 전자 부스에는 이 신작 타이틀에 관심을 가진 유저들로 성황을 이루었으며 이들 신작의 발매를 애타게 기다리는 초조함들을 엿볼 수 있었다.



뉴 미디어 월드에 전시된 얼라이브

M2 년내 발매는 '무리'

아직까지도 발매일이 결정되지 않은 M2. 물론 빠른 시일내에 발매되기만을 기다리는 유저가 한 둘이 아니다.

현재의 3DO에 접속하는 액셀레이터와 CD ROM을 내장한 M2 업그레이드용 부품 그리고 M2 머신이 올해 안에 발매되기는 어려울 것같다는 정보가 입수되었다. 물론 마쓰시타에서는 년내 발매를 목표로 개발을 추진 중이지만 작년 11월 3DO사로부터 M2에 관한 권리만 인수받았을 뿐 당초 발표한 것처럼 현재의 3DO에 액셀레이터를 증설한다고 하는 형태로 발매되는지 또는 완전히 새로운 형태의 하드로 발매되는지도 결정되지 않은 상태이다. 그런 현 상황을 비추어 볼 때 M2머신과 액셀레이터의 년내 발매는 거의 불가능해 보인다.



M2용 소프트 대거 개발 중

현재 M2용 소프트로 발표된 것으로는 『D의 식탁2』가 가장 알려져 있다. 3DO 유저라면 당연히 그 외 어떤 소프트가 발매될 지에 관해 관심을 가지지 않을 수 없다. 이번에 발표된 소프트로는 『리턴 화이어』와 『치키치키 머신 맹열 레이스』, 『아우토반 토키오』 등의 3DO용 인기작들의 속편으로, 3DO에서 인기를 모았던 소프트들을 속편격인 M2용 소프트로 만들어 보다 친숙한 이미지를 부각시키자는 의도인 것이다. 한편 일설에 따르면 캡콤이 M2에 참가한다는 보도가 있었으므로 『스트리트 화이터2』 시리즈가 M2용으로 발매될 가능성도 충분히 있는 것으로 알려졌다.



M2로는 보다 뛰어난 그래픽으로 재탄생될 것이 틀림없다. 사진은 3DO용 인기 소프트 『치키치키 머신 맹열 레이스』



COMING SOON M2!

이 코너는 M2에 관한 신속한 정보를 독자 여러분에게 전달하기 위해 마련되었습니다. M2를 둘러싼 국내 정보와 외국의 정보를 종합하여 보다 빠르고 정확하게 여러분께 다가갑니다.

고기능 3D 엔진

프로그래머는 하드의 내부 스펙을 몰라도 단지 프로그램에 의한 명령을 내리는 것만으로 복잡한 3D 계산을 실행할뿐만 아니라 그로우쉐이딩이나 채널의 효과를 얻을 수 있다. 고기능의 3D 엔진과 대용량의 메모리로 인해 소프트 개발의 효과가 높아지고 나아가서는 높은 퀄리티의 게임 소프트가 간단한 방법과 짧은 기간에 공급될 수 있다는 결과를 얻게 되는 것이다. 물론 가장 핵심적인 부분은 대응 소프트의 문제이지만 M2의 기대작이라고 할 수 있는 『D의 식탁2』이외에도 캡콤을 비롯한 대규모 소프트 메이커들이 대거 참여하고 있는 현실을 감안해 볼 때 소프트의 공급은 시간 문제가 아닌가 하는 생각이 든다.

M2! 8M로 탄생?

현재 메모리는 6M로 알려져 있지만 8M가 될지도 모른다는 정보가 입수되었다. 현재의 메모리도 최초의 4M에서 2M가 스펙 업된 것이지만 이번 소식 역시 그보다 더 권장할 만한 스펙 업인 것이다. 게다가 고속 RISC CPU와 고기능 3D 엔진 그리고 4배속의 CD ROM를 탑재한다면 정말 최강의 하드 탄생임에는 더말할 나위가 없다.

M2용 소프트 대거 출시 예정

고속 64비트 CPU에 강력한 폴리곤 엔진과 MPEG 전개 칩을 탑재한 M2 그 자체는 누구도 인정하는 최강 머신이다. 하지만 그 성공 여부는 소프트에 달려 있다고 해도 과언이 아닌 것이다. 물론 모든 소프트가 마쓰시타에서 나올 리는 만무하다. 수는 많지 않아도 된다. 다른 소프트 메이커에서 볼 때 'M2로는 이런 표현도 가능하구나' 또는 'M2가 이렇게 대단한 머신이었구나' 하는 느낌을 줄 수 있는 소프트 하나면 우선 족한 것이다. 그것이 도화선이 되어서 많은 소프트 메이커의 참여와 관심을 모을 수 있으면 되는 것이다.

물론 아직 어떠한 타이틀이 만들어 지는 지는 이후의 발표를 계속 주시해야겠지만 수많은 히트작을 가지고 있는 캡콤이라면 반드시 타기종 유저가 부러워할 만한 소프트를 만들어 낼 것임에 틀림이 없다.

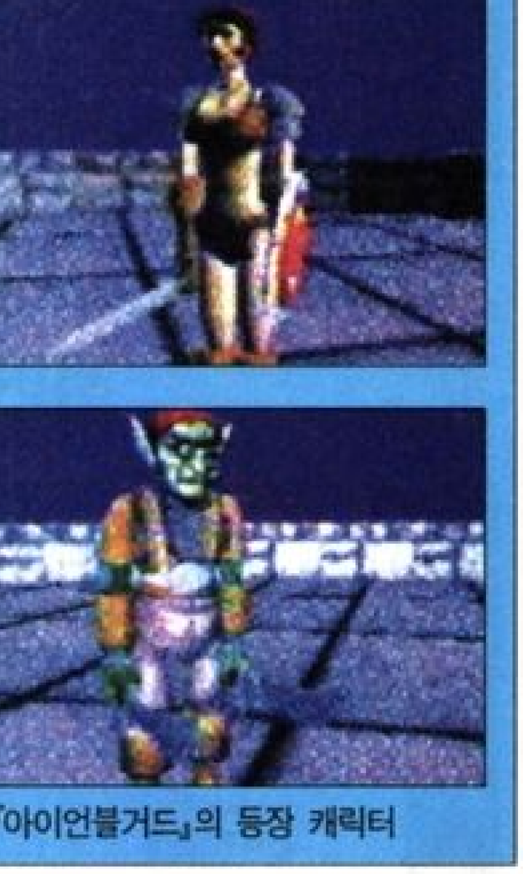
그 외에도 인터넷 등에 올라와 있는 정보에 의하면 「인터플레이」에서 『클래이 화이터』라는 코믹 액션과 슈팅 게임인 『디센트』, 「테이크2 인터플레이」라는 회사에서 『아이언 블러드』라는 3D 폴리곤 게임과 「스튜디오 3DO」에서도 레이싱 게임이 그리고 「EA」에서도 명작 『로드 래쉬』의 M2버전이 나올 예정이어서 M2를 기다리는 유저들을 벌써부터 흥분시키고 있다.

그래픽 칩의 기능

스펙	기능설명
하드웨어 텍스처 전개	그래픽 칩 능력, 하드웨어 텍스처 전개, 압축된 텍스처를 고속으로 풀어 주는 주는 기능을 한다
Z축 베이스 렌더링	Z축 베이스 렌더링, 가장 우선적인 명령을 자동으로 판단해서 표시해 준다.
필터링	필터링, 리니어, 바이리니어, 트라이리니어, 포인트샘플 방식
MIP매핑	MIP매핑, 복수 레벨의 매핑 데이터
그로우쉐이딩	그로우쉐이딩, 매끄러운 렌더링이 가능
3차원 패스팩티브 보정	3차원 패스팩티브 보정, 화면 상의 패스팩티브를 훌륭하게 표시한다
α채널	α채널, 7비트(128단계)에 걸친 투명도의 설정이 가능



「테이크2 인터플레이」의 『아이언 블러드』



『아이언블러드』의 등장 캐릭터





인터플레이의 『클래이 화이터』

© MICRO CABIN

퍼즐 버블

장 르	퍼즐	발매일	6,800엔
제작사	마이크로 캐빈	발매가	발매중



아케이드 인기 퍼즐 게임 3DO로 등장!

현재 국내 오락실에서 인기를 끌고 있는 퍼즐게임 『퍼즐 버블』을 3DO로 즐길 수 있다. 등장하는 라운드는 대부분 미리 계획을 세우지 않으면 클리어하기 어렵기 때문에 아래의 정보로 연습을 한 뒤 오락실에서 도전해 보는 것이 좋을 것이다.

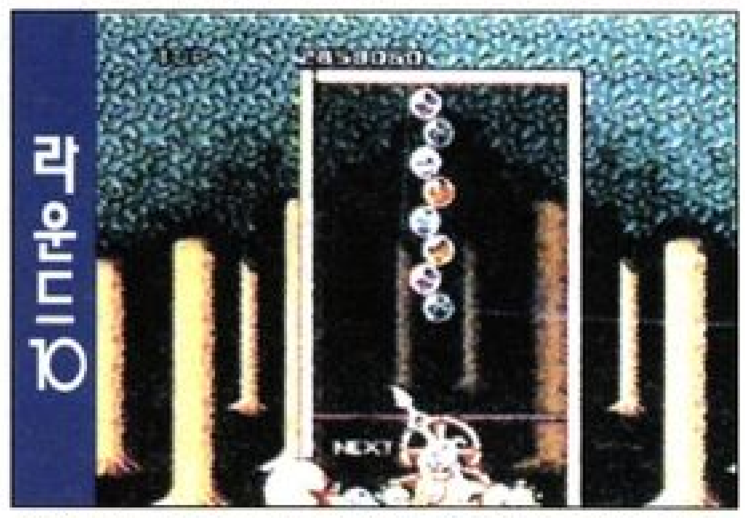
벽을 이용할 줄 알아야 한다

아무리 잘 조준한다해도 같은 색의 버블을 맞힐 수 없는 경우가 종종 있다. 특히 「1인 플레이」의 경우 이런 스테이지가 자주 등장하게 되는데 이런 때에는 배치된 버블을 유심히 살펴본 후 벽을 이용한 반사로 클리어할 수 밖에 없다. 버블을 벽으로 발사하면 과학 시간이나 물리 시간에 배웠던 반사의 원리가 적용되어 입사각만큼의 반사각이 생기게 된다.

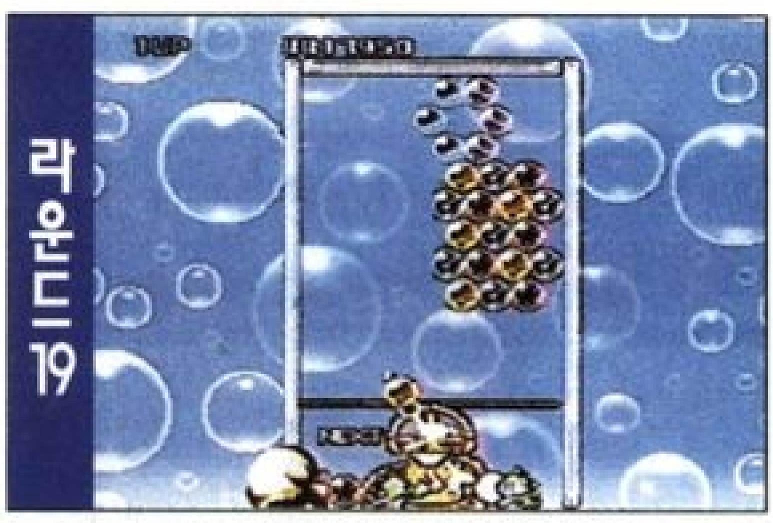
퍼즐 버블에는 시간 제한이 있기 때문에 입사각과 반사각을 잘 생각하여 벽을 이용한 플레이가 절대적으로 필요하다. 하지만 결국 플레이 도중에는 그런 과학적인 사고보다는 감각과 연습의 결과에 의한 습관이 더욱 많은 도움을 줄 것이다.



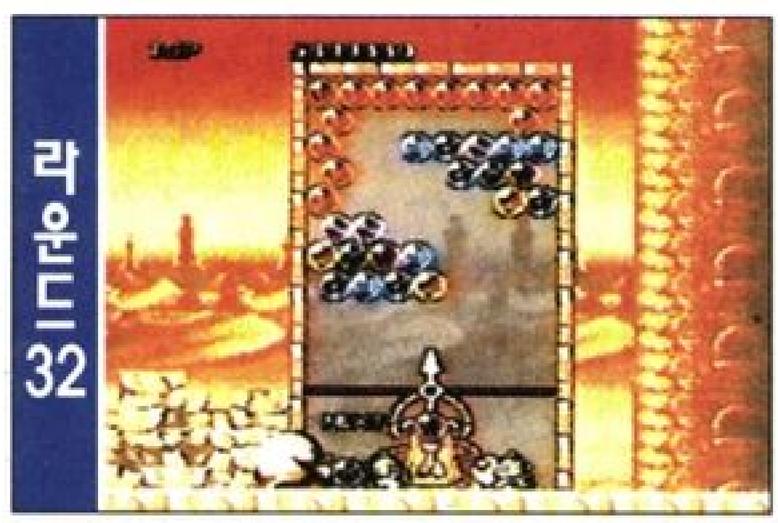
오렌지 색 2개만 잘 조준하면 쉽게 클리어 할 수 있는 스테이지이다



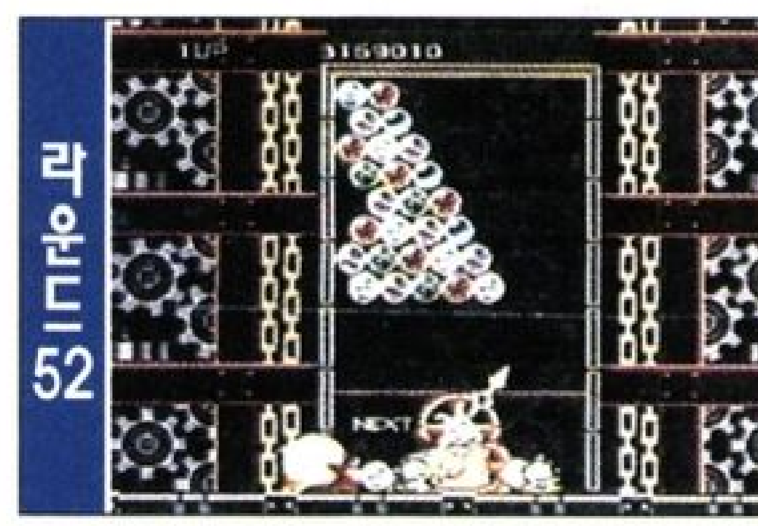
꼭대기부터 한줄로 매달려 있기 때문에 이 라운드 역시 반사의 기술을 응용하여 충분히 클리어할 수 있다



오렌지 색 2개만 잘 조준하면 쉽게 클리어 할 수 있는 스테이지이다



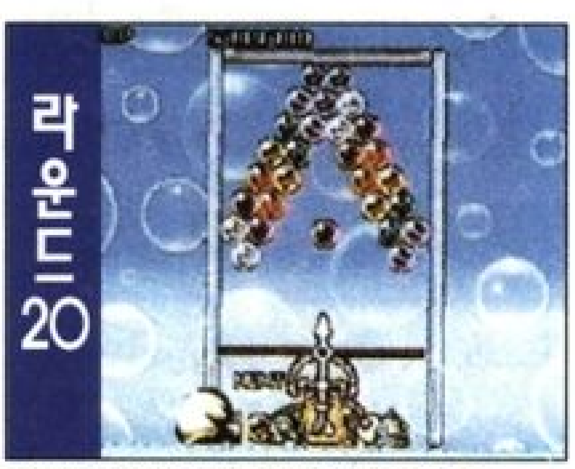
반사의 기술로 오렌지 색만 맞추면 OK. 그 전에는 반사 궤도 상에 버블을 붙이지 않는 것이 중요



워터 버블에 반사 버블을 맞추면 간단히 OK

한번에 클리어

반사의 기술을 마스터하면 우선 퍼즐 버블의 기초 기술은 익힌 셈이다. 뿌요뿌요에서 연쇄가 하이라이트라면 이 퍼즐 버블은 한꺼번에 떨어뜨리는 것이 묘미이다. 그렇게 하면 보너스 포인트를 많이 받을 수 있다.



우선은 오른쪽이든 왼쪽이든 한쪽의 버블을 없앤다. 그리고 천정에 있는 버블을 겨냥할 수 있으면 반사를 이용하여 시도해 보자



천정 양쪽에 매달려 있는 버블을 잘 조준하면 한꺼번에 클리어할 수 있는 쉬운 라운드이다

특수 아이템



화이어 버블

버블을 맞추어 파괴시키면 주위의 버블들이 폭파되며 없어 진다



선더 버블

보통 끝에 있는 이 선더 버블을 맞추게 되면 그 칸에 있는 버블을 달려가며 없애 준다. 물론 그 아래에 매달려 있는 버블도 없어지기 마련이다.

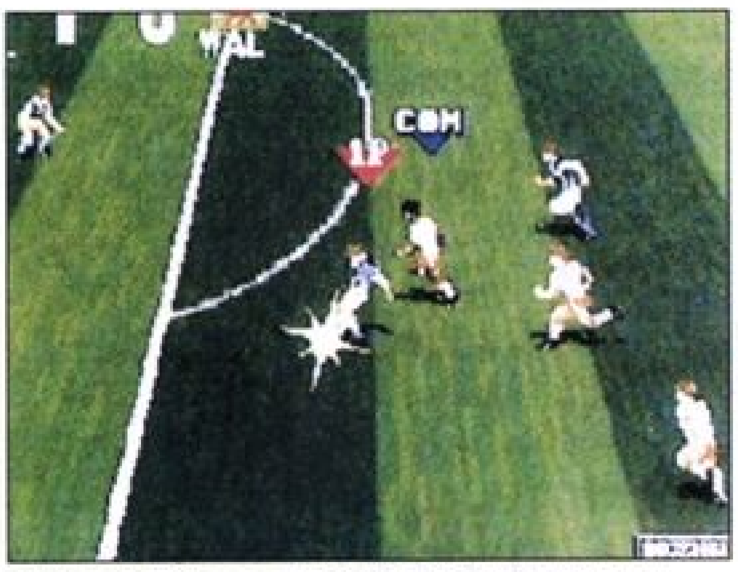
© TECMO

V 골 사커 '96

장르	스포츠	발매일	발매중
제작사	테크모	발매가	6,800엔

리얼한 액션 축구, 드디어 등장!

드디어 발매된 신작 축구 게임 『V 골 사커 '96』. 올해부터 시작되는 월드컵 예선전에 때맞춰 발매되었다. 등장하는 팀은 모두 24개 국으로 팀마다 모두 1-2가지씩의 필살기를 가지고 있다.



화면은 전체적으로 포커스를 맞추거나 캐릭터에 포커스를 맞추는 등 3단계의 줌으로 볼 수 있다

이것은 L+R 버튼을 동시에 누르면 사용할 수 있으며 「커브 슛」 등의 슈팅 기술과 드리블, 태클 등의 여러가지 분야의 기술이 있다. 조금 특이한 것으로는 볼을 가진 선수를 위협하는 「샤우트」나 멈추어 서서 볼을 꼭 쥐고 있는 「아이언 가드」 등도 있으며 회수 제한없이 얼마든지 사용할 수 있게 되어 있다. 격투 게임의 필살기와 같은 요령으로 적절한 타이밍에 맞추어 사용하면 많은 효과를 얻을 수 있다. 물론 축구 게임으로서의 묘미는 그대로 살려져 있다. 그 외에도 커맨드 입력으로 페인트나 힐 킥 등을 사용할 수 있으며 수비시에 L 버튼을 누르면 골 키퍼를 조작할 수 있다.

플레이할 수 있는 모드는 6가지로 리그 전과 토너먼트전에서 승리해야만 하는 「월드컵」 모드와 매월 토너먼트로 엔트리되어 세계 랭킹을 올려가는 「랭킹」 모드 그리고 아케이드와 같은 게임을 즐길 수 있는 「아케이드」 모드 등 여러 가지로 즐길 수 있다.



게임 모드는 전부 6가지. 트레이닝 모드는 시간 제한이 없는 연습 플레이다

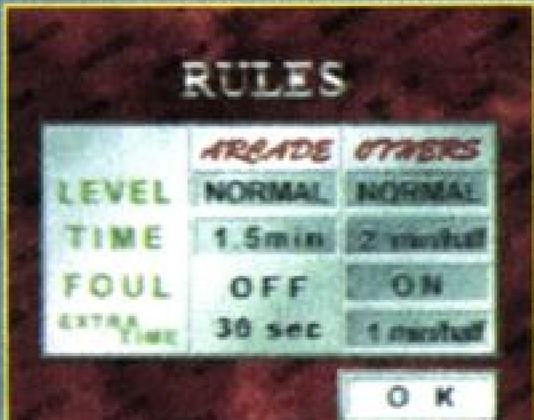


42개국이 각각 지역별로 나뉘어져 월드컵 예선전을 거쳐야 한다



팀 에디트 모드로는 자신이 좋아하는 팀을 구성









여러가지 화려한 필살기

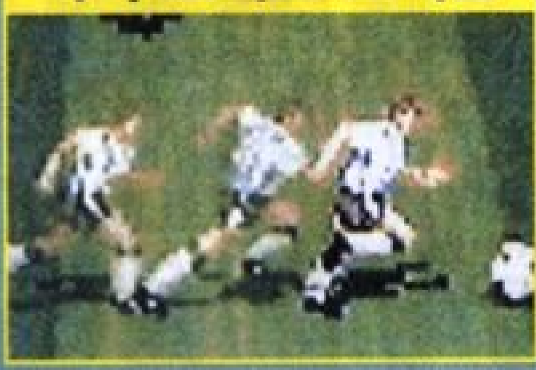
V GOAL SOCCER '96

그라운더 슛



땅에 붙어서 발사되는 탄환 슛의 작열

하이 스피드 드리블



잔상이 남을 정도의 고속 드리블이 화려하다

빅토리 댄스



돌연 춤을 추며 상대의 허를 찌르는 기술로 효과는 장담 못함

트릭 플레이



슬쩍 쓰러져서 파울을 유도. 하지만 실패하면…

캡틴 쿼저

장 르	슈팅	발 매 일	96년 4월 예정
제 작 사	스튜디오 3DO	발 매 가	39,000원

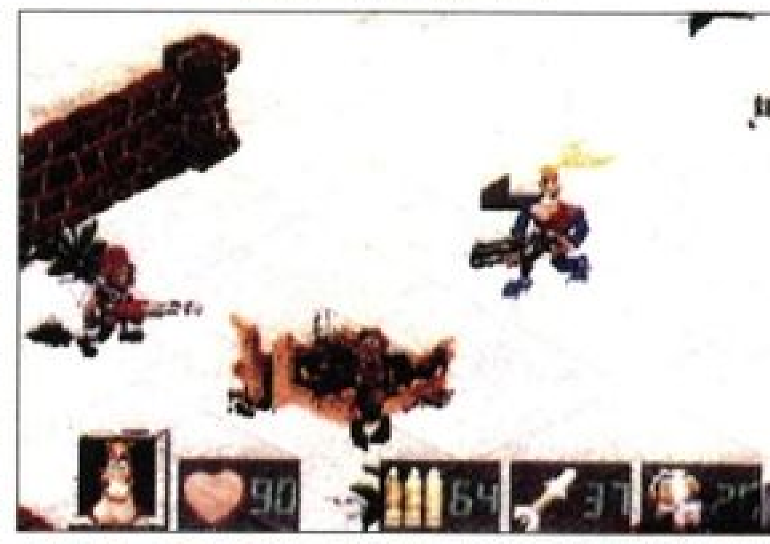
기대의 코믹 액션 소프트 국내 상륙!

최근 국내에 발매될 3DO 소프트 중에서 가장 기대를 걸만한 소프트라면 역시 『캡틴 쿼저』를 들 수 있을 것이다. 우수한 게임성과 코믹한 분위기는 3DO 게임 소프트의 새로운 면모를 보여 준다고 해도 과언이 아닐만큼 참신한 느낌을 준다.


경찰 칩. 게임 중에 임무를 달성하지 못하면 나타나 쿼저를 들볶는다

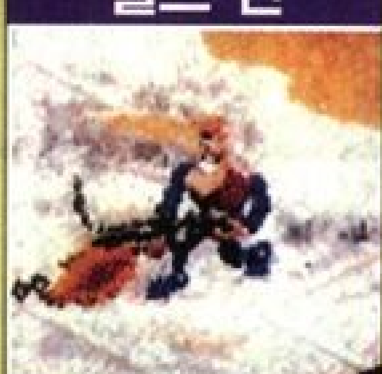
캡틴 쿼저의 가장 매력적인 부분이라면 게임 시스템의 다양성과 세련됨에 있다고 할 수 있다. 마치 애니메이션에 등장할만한 캐릭터들의 모습이나 박력넘치는 2인 플레이, 코믹한 게임 분위기 등은 게임의 원래 모습을 잘 말해주고 있는 듯하다.

배경은 2200년의 우주시대. 미래의 슈퍼 경찰관 쿼저는 3명의 대도를 잡는 것이 목적이다. 이 도둑들은 각각 자신의 행성을 가지고 있으며 엄청난 숫자의 적들과 퍼즐, 함정 등을 통과해야만 목적을 이룰 수 있다. 쿼저가 사용하는 무기는 총과 미사일을 함께 발사할 수 있는 펄스 건이다.

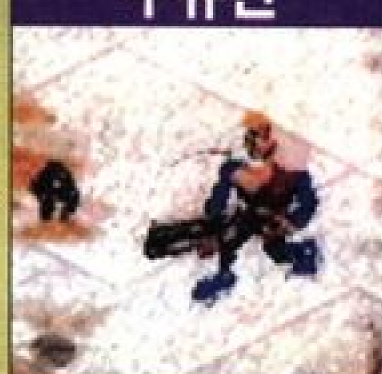

보기에는 코믹하지만 슈팅의 통쾌함은 뛰어난 게임이다

쿼저의 3대 무기

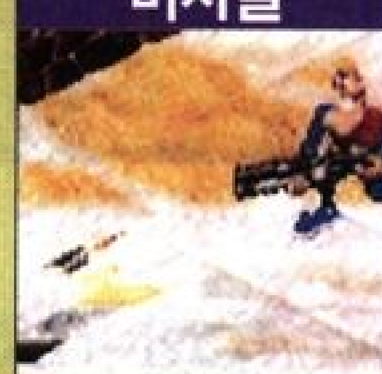
펄스 건


기본적인 무기로 1번 버튼을 누르면 자동적으로 4발이 발사된다. 미래를 배경으로 했지만 왠지 무기만큼은 근대 무기와 별다를게 없다.

수류탄


넓은 범위에 데미지를 주는 무기라면 역시 수류탄이다. 다수의 적들에게 데미지를 주거나 건축물을 파괴할 때 유효하게 쓰인다.

미사일

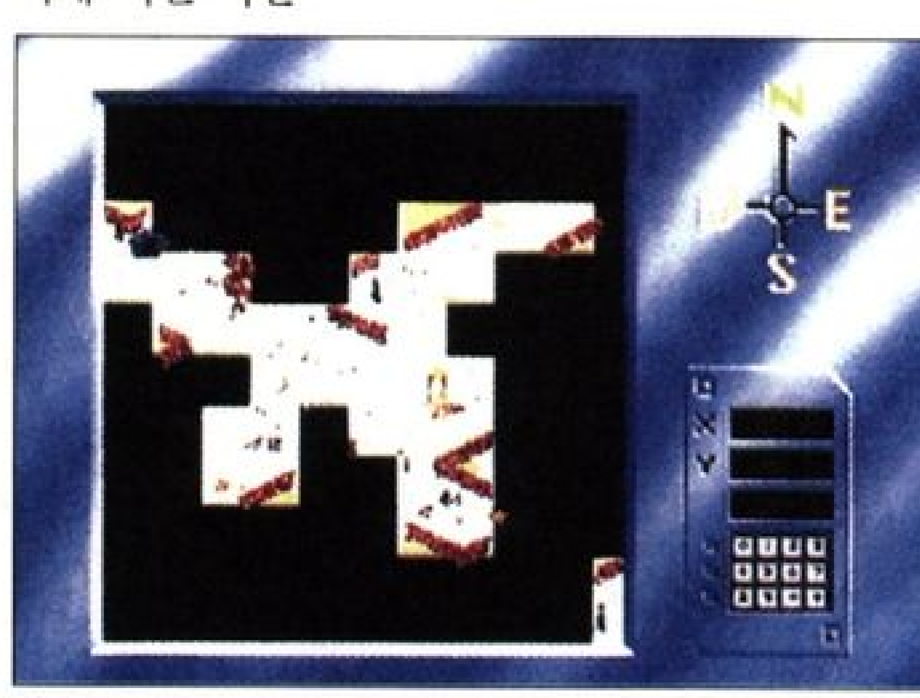

무기 선택 모드를 바꾸어 총으로 발사하는 무기로 물론 펄스 건보다 파괴력이 크다. 발사 속도는 주인공이 걷는 속도와 비슷하다.

견고한 게임 시스템

메뉴 화면에 들어가면 여러가지 스테이터스가 표시되어 각종 상황을 알 수 있다. 로그라는 항목을 선택하면 플레이어의 현재 미션 진행 상태를 표시해 준다. 게임 중 쿼저에게는 총 10개의 미션이 주어지며 그 과정을 한 눈에 알아볼 수 있다. 맵을 선택하게 되면 자신이 움직였던 범위가 표시되며 아이템의 재고 수 등의 필요한 데이터도 볼 수 있다.



메뉴 화면에서는 여러가지 데이터를 불러올 수 있다



미선 도중 진행 상황. 움직인 곳과 가보지 않은 곳의 차이가 뚜렷하게 나타난다

「스테이지 1」의 임무

각 행성은 약 3개의 레벨로 구성되어 있다. 첫 번째 행성의 첫 번째 단계는 두바의 사막 행성인데 이 곳에서 쿼저는 로케트가 발사되지 못하도록 미사일을 폭파하여야 한다. 그 다음은 노예를 구출하는 임무이며 광산에 들어가 두바를 체포하는 임무가 있다. 그 외 게임 중 등장하는 아이템으로는 스피드 부츠, 레이저, 투명인간이 되는 것과 힘을 재충전할 수 있는 갑옷이 있다.



캐스퍼

© INTERPLAY

장　르	어드벤처	발매일	미정
제작사	인터플레이	발매가	미정

캐스퍼, 인간이 되기 위해 대활약!

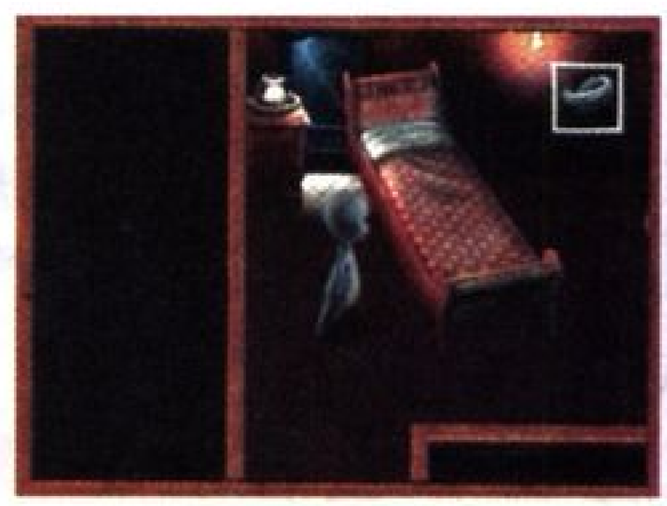
스필버그 감독이 첨단기술을 사용하여 제작한 실사영화로 인기를 끌었던 캐스퍼가 3DO로 다시 태어난다. 착한 유령 캐스퍼가 어드벤처 형식의 게임으로 제작 중인데 영화에서는 유령이면서 인간의 여자아이와 친구가 된다고하는 테마로 되어 있지만 게임에서는 인간이 되기 위하여 수수께끼나 퍼즐을 풀어서 흩어져있는 유령을 인간으로 만들어 주는 아이템을 완성시키는 것이 목적이다.











울티메이트 모탈 컴뱃3

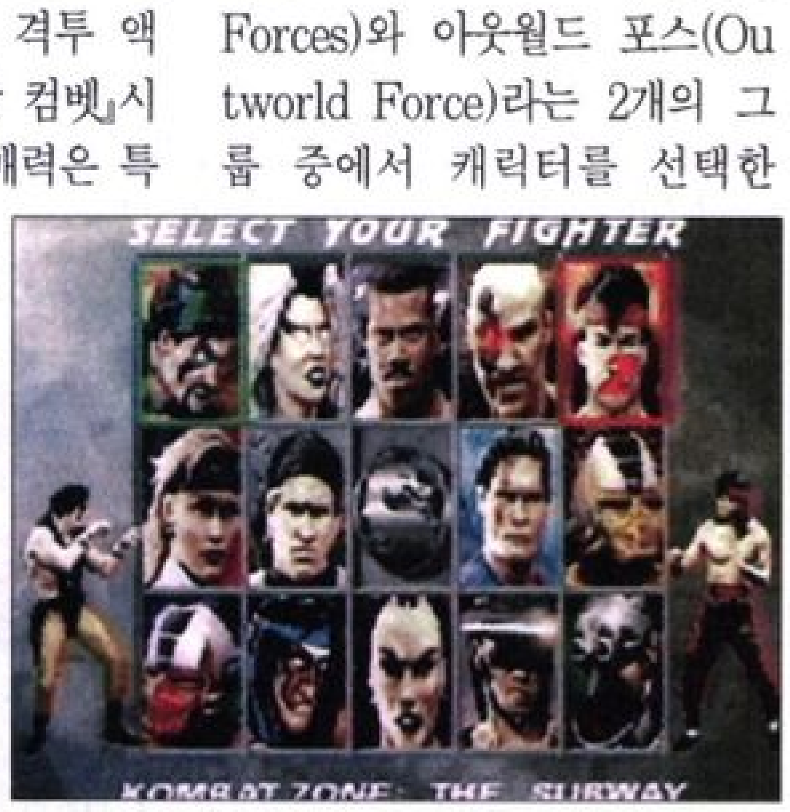
© STUDIO 3DO

장　르	격투 액션	발매일	4월 예정
제작사	파나소닉	발매가	미정

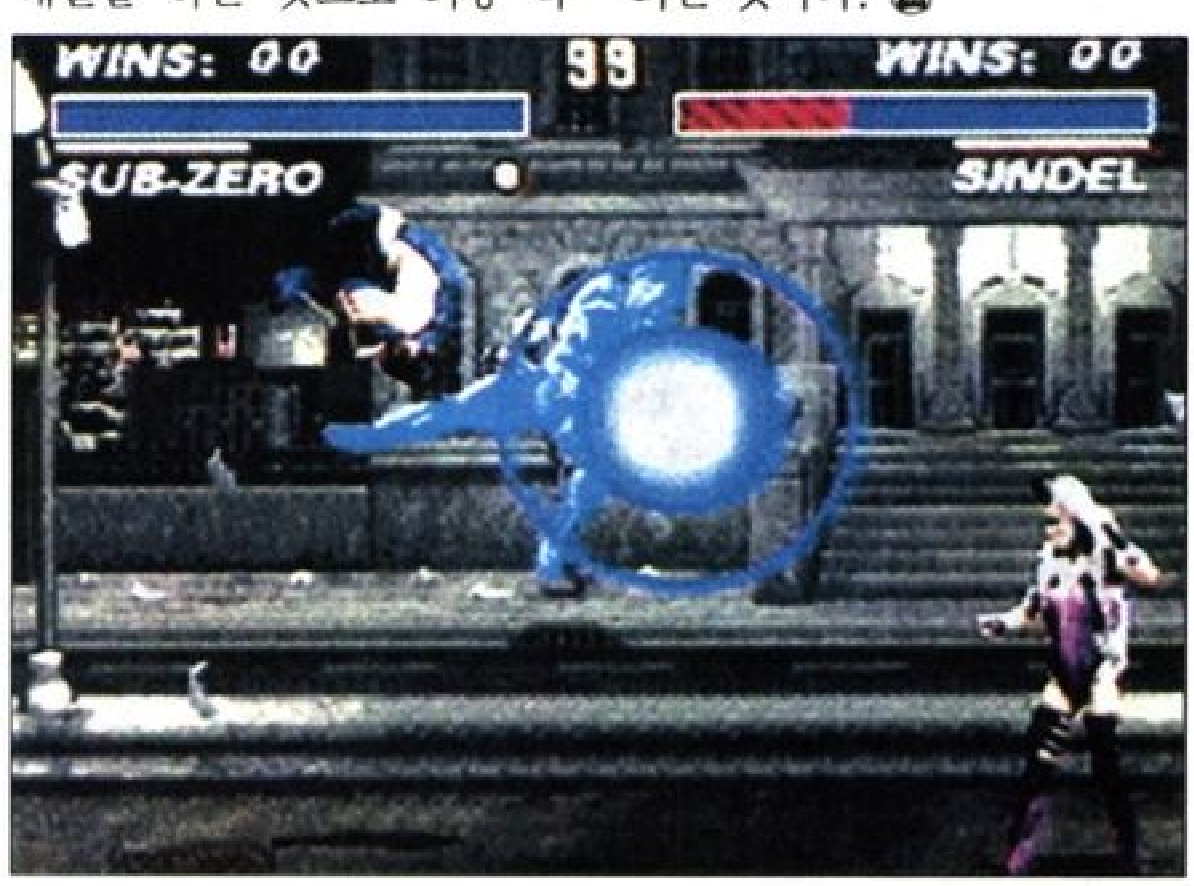
사실감 넘치는 격투 액션!

현재 미국에서 커다란 인기를 얻고 있는 격투 액션 『모탈 컴뱃』 시리즈 3탄이 3DO로 발매될 예정이다. 많은 격투 액션 중에서도 이 『모탈 컴뱃』시리즈가 가지고 있는 매력은 특이한 기술도 아니고 미소녀 캐릭터도 아닌 실전을 방불케하는 격투의 현장감에 있다고 해도 과언이 아니다. 약간 잔혹하다는 느낌이 들기도 하지만 결국 격투라는 것을 실제로 옮겨 놓았다는 느낌이 더 강하다.

게임의 내용은 우선 플레이어는 어스 포스(Earth Forces)와 아웃월드 포스(Outworld Force)라는 2개의 그룹 중에서 캐릭터를 선택한다. 그러면 선택을 하지 않은 다른 그룹의 전사들과 한명씩 대결을 하는 것으로 최종 목표는 그 그룹의 보스를 쓰러뜨리고 세계 최강의 전사가 되는 것이다.



플레이어는 22명 중에서 한명을 선택할 수 있다



이 코너는 앞으로 발매될 소프트뿐만 아니라 기존의 소프트를 포함해 장르별로 종합 안내해 드리는 코너입니다. 이번호에는 그동안 운전면허 낙오자 들을 위해 레이싱 게임들을 모았습니다. 실제 레이싱 감각을 즐길 수 있는 게임도 있고 코믹한 레이싱도 있고 미래를 무대로 하는 게임도 있고 비슷비슷한 것 같으면서도 각자 특징을 가지고 있는 게임들을 나름대로 비교하며 자신에게 맞는 게임을 골라 보세요.

© LG ELECTRONICS

BC 레이서

장르	액션	발매일	4월 예정
제작사	LG 전자	발매가	미정

코믹 레이싱 국내 발매!

레이싱 게임을 좋아하는 사람이라면 잊을 수 없는 게임 중 하나가 바로 이 『BC 레이서』다. 원시시대를 무대로 한 통쾌하면서 게임의 본질이라고 할 수 있는 재미를 느낄 수 있는 게임. 바로 그 『BC 레이서』가 3DO용으로 국내에서 발매될 예정이다.

레이스 도중 앞서가는 상대를 부딪혀 부숴 버리거나 점프대를 차지하기 위해 상대를 밀쳐내야 하는 등의 배틀 액션적인 요소를 가지고 있는 레이싱 게임으로 배경은 석기시대이며 캐릭터도 재미있는 원시인들로 구성되어 있다. 플레이어는 스피드나 파워 등이 다른 6명 중에서 하나를 골라 레이스에 참가하게 된다. 트랙은 32 종류이며 우승을 하면 상품으로 「구극의 바이크」가 주어지게 된다.

2인 동시 플레이도 가능하며 2인 동시 플레이를 할 때는 화면이 둘로 나뉘어지게 된다. 친구와 함께 격렬하면서도 재미있는 레이싱을 원한다면 바로 이 BC 레이서가 적격일 것이다.





© Matsushita Electric Industrial

아우토반 토키오

장르	레이싱	발매일	발매중
제작사	마쓰시타	발매가	5,800엔

도심을 질주하는 레이서의 꿈!

한밤의 도시 고속도로, 주위는 빌딩 숲. 아마도 레이싱에 관심이 있는 사람이라면 이러한 상상을 해본 적이 있을 것이다. 바로 그 꿈을 체험할 수 있게 만들어진 것이 바로 이 『아우토반 토키오』이다.

선택 차종은 4종이며 물론 차종마다 타이어의 그립이나 브레이크 등이 다르며 그에 따른 성능이 다르다.

선택할 수 있는 차종은 4가지!

스카이



보편적인 기능을 가진 차로 드라이브에 익숙해지기까지는 이 차로 연습하는 것이 좋다

맥스



최고 속도와 타이어의 그립이 장점. 가속성이 좋은 차로 어느정도 실력이 붙은 후에 스피드를 즐기고 싶다면 이 차를 선택하는 것이 좋다

콩



최고 속도는 「스카이」보다 떨어지지만 콘트롤 패드의 조작성이 뛰어나다. 부드러운 드라이브를 즐길 자신이 있다면 이 차를 선택하는 것이 좋다

드래곤

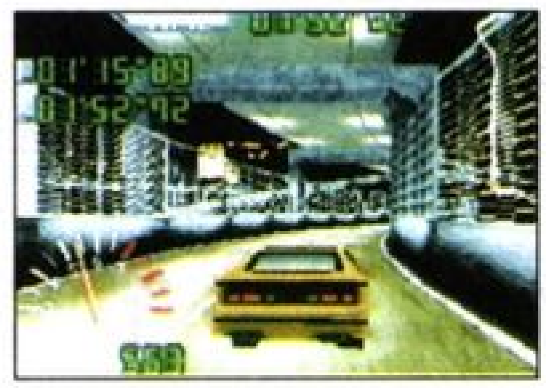


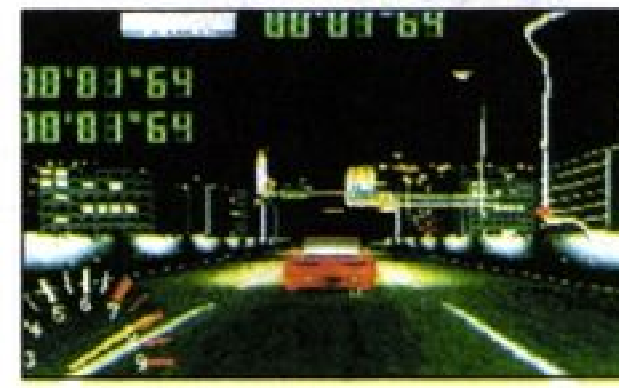
스피드는 「맥스」보다 열세이지만 그 외의 요소는 최고의 사양으로 갖추어져 있다. 타임어택에서라면 이 차를 선택하는 것이 좋다

카메라 앵글

레이스 중에는 3종류의 카메라 앵글로 변환이 가능하다. 운전석에서 보는 시점과 바로 후방에서 바라보는 시점 그리고 약간 떨어져서 보는 시점이 가능하다.

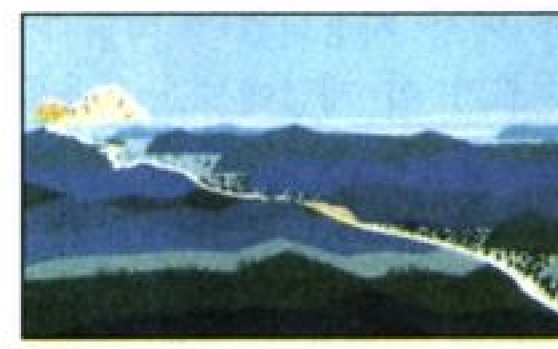






코스는 3가지

게임에 등장하는 코스는 3가지로 도시형 고속도로의 주위를 달리는 「LOOP WAY」와 해안이 등장하는 산악지대를 달리는 「WINDING」 그리고 자연스러운 배경을 가진 쇼트 서키트 코스인 「CIRCUIT」가 있다.



산악 코스

F1GP

장르	레이싱	발매일	발매중
제작사	포니캐니언	발매가	7,800엔

레이싱이라면 역시 경주!

우선 게임 스타트 시에 자신의 이름을 입력한 다음에는 차종을 선택한다. 윌리암즈 루노나 베네통과 같은 유력한 차를 선택하는 것도 좋고 페라리로 승부를 걸어도 좋다. 하지만 문제는 이제부터이다.

기어를 오토로 한다든지 오토 브레이크 등의 옵션을 선택할 수 있다.

이것은 코너마다 브레이킹이 되기 때문에 좀더 쉽게 즐기기 위한 사람이라면 필수 옵션이라고 할 수 있다.

카메라 앵글

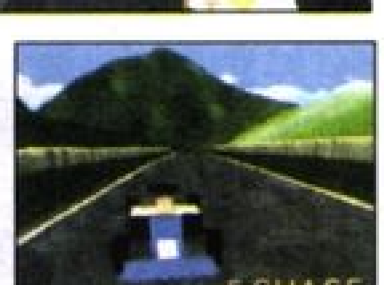
카메라 앵글에는 콕피트 화면뿐만 아니라 TV중계화면과 하늘에서 내려다 보는 화면 등 다양하게 갖추어져 있다. 그리고 포즈를 걸어서 마지막 몇십초의 리플레이를 보는 것도 가능하게 되어 있다.



TV시점



콕피트 시점



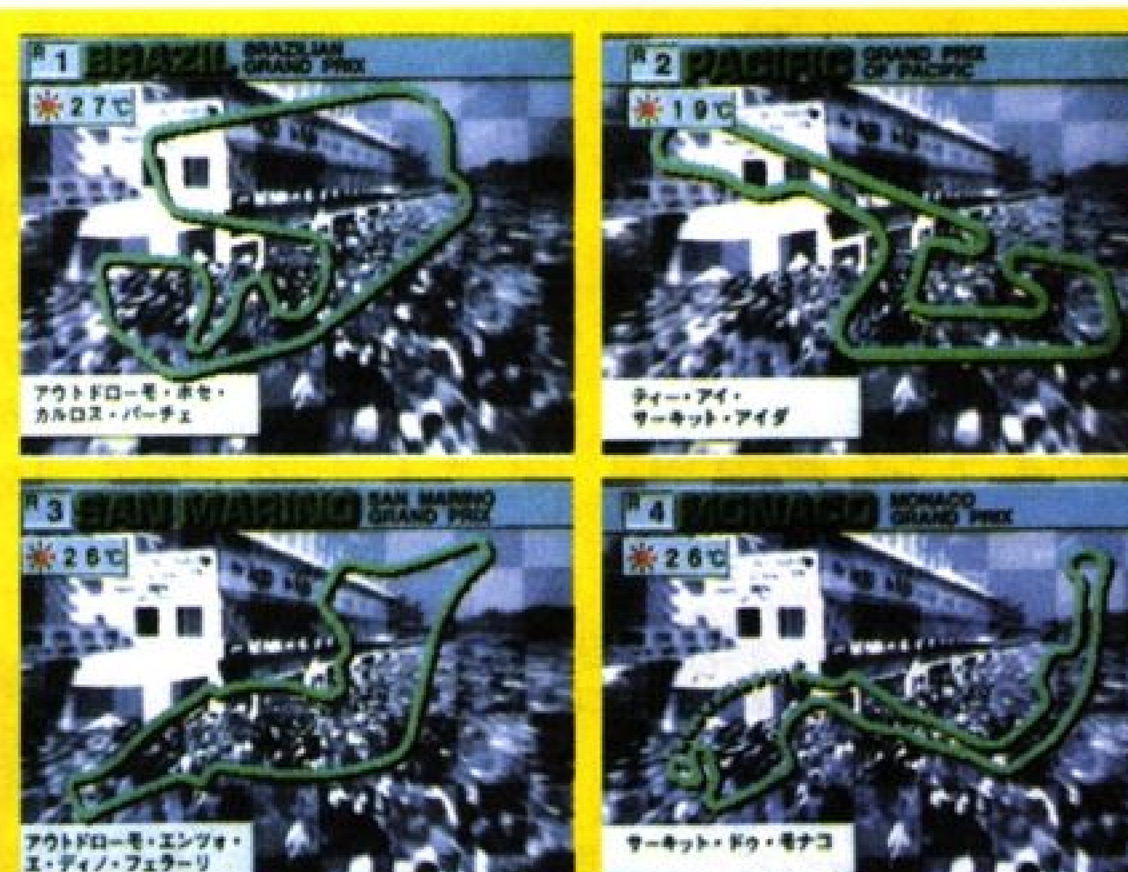


F.CHASE와 R.CHASE

실제 경주의 시뮬레이션!

이 게임은 오락물이라기보다는 F1 레이싱의 시뮬레이션에 가깝다. 스피드감도 사실적이고 브레이킹의 타이밍 또한 현실에 가까울 정도로 게임 전반에 걸쳐 모든 것이 실제의 것을 시뮬레이터해 놓았다는 느낌이 강하게 든다.

더욱이 이 게임은 실제의 F1 그랑프리 전 레이스를 돌며 플레이할 수 있도록 되어 있다. 실제로 명승부가 펼쳐졌던 16개의 서키트를 돌며 플레이하는 기분. 바로 이 게임은 그런 레이싱의 참맛을 느끼게 해준다.



F1 서키트는 어느 곳이나 쉬운 곳이 없다. 바로 그 F1 서키트에서 실감나는 경주를 즐길 수 있다



이 코너는 3DO얼라이브 소프트를 더욱 재미있게 즐기기 위한 다양한 게임의 비법과 힌트를 공개하는 코너입니다. 이번 호에는 현재 가장 인기있는 축구게임 『J리그 버철 스타디움』과 『신디케이드』, 『오버 드라이빙』, 『캡틴 쿼저』 그리고 『리턴 화이어』의 힌트를 공개합니다. 6월호 부터 「3DO 얼라이브」가 본지 속으로 들어감에 따라 앞으로는 독자 여러분들이 발견한 비법, 게임 진행이 어려운 곳 등은 「금단의 비법」이나 「겜훈장」코너를 이용해 주세요.

J리그 버철 스타디움 '95

숨겨진 비법 폭탄 공개

전작인 『J리그 버철 스타디움』에서 사용되었던 비법 커맨드가 이 게임에서도 사용될 수 있다는 것이 판명되었다. 전작을 해보지 못한 사람이나 커맨드를 기억하고 있지 않은 사람들을 위하여 비법 커맨드를 대공개한다. 아래의 커맨드는 게임 도중에 포즈 화면에서 순서에 따라 입력하면 된다. 만약 커맨드 입력에 성공하면 사진과 같이 메뉴 상단에 입력한 기술의 이름이 나타나게 된다.



포즈 화면에서 커맨드를 입력하면 상단에 그 기술의 이름이 나타난다



다시 플레이되면 볼이 커져 있다. 다른 기술도 이와 같은 형식으로…

J리그 버철 스타디움 '95의 비법 모음표

기술명	효과	커맨드
핫 포테이토	게임 중 일정 시간마다 볼이 커진다	L,L,↓,R,←,→,→,R,L,←,→,←,→,→,R
자이언트 플레이어	조작하는 플레이어가 거인이 된다	R,R,→,←,→,←,R,→,←,→,←,R
빅 볼	볼이 커진다	L,L,→,↓,→,←,L,L,←,→,←,L,L
메탈 플레이어	플레이어가 금속성의 광택을 띤다	L,R,→,←,R,↓,L,→,←,→,→,←
인비지블 워즈	그라운드 주위에 투명한 벽이 생긴다	L,R,←,→,→,←,↓,←,→,←,→,→,←
크레이지 바운드	볼이 이리저리 바운드 된다	R,L,L,←,→,←,R,R,←,↓,↓,←
라디칼 커브	볼의 방향이 마구 휘어 진다	R,R,↓,←,R,↓,←,→,R,←,→,→,L
레이저 볼	볼이 초고속 장거리 포가 된다	R,L,L,←,↓,R,→,←,L,L
팬티	플레이어가 팬티만 입고 플레이한다	R,L,R,←,L,→,←,↓,L,←,→,←
플루토	플레이어가 전원 보디빌더의 몸매가 된다	L,R,R,←,→,→,←,↓,L,L,→,←,↓,L

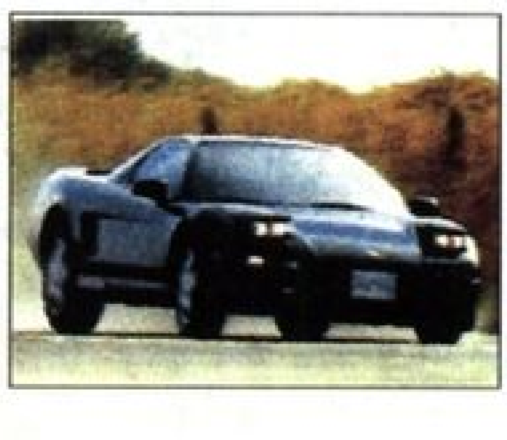
오버 드라이빙

멋진 영상을 한번에 볼 수 있는 보너스 모드

이미 어느정도 비법이 공개된 「오버 드라이빙」이지만 아직도 게임을 재미있게 즐길 수 있는 비법은 남아 있다. 이번에 공개되는 비법은 차의 소개 화면에서 영상과 오프닝은 물론 경찰에 체포될 때까지의 모든 비디오 영상을 한번에 볼 수 있는 보너스 모드를 소개한다. 방법은 메뉴 화면에서 옵션을 선택하여 「안티 록 브레이크」에 맞추고 X, R, L, A버튼을 순서대로 누르면 몇 초의 로드 시간이 흐른 후에 비디오 영상이 떠오르게 된다.



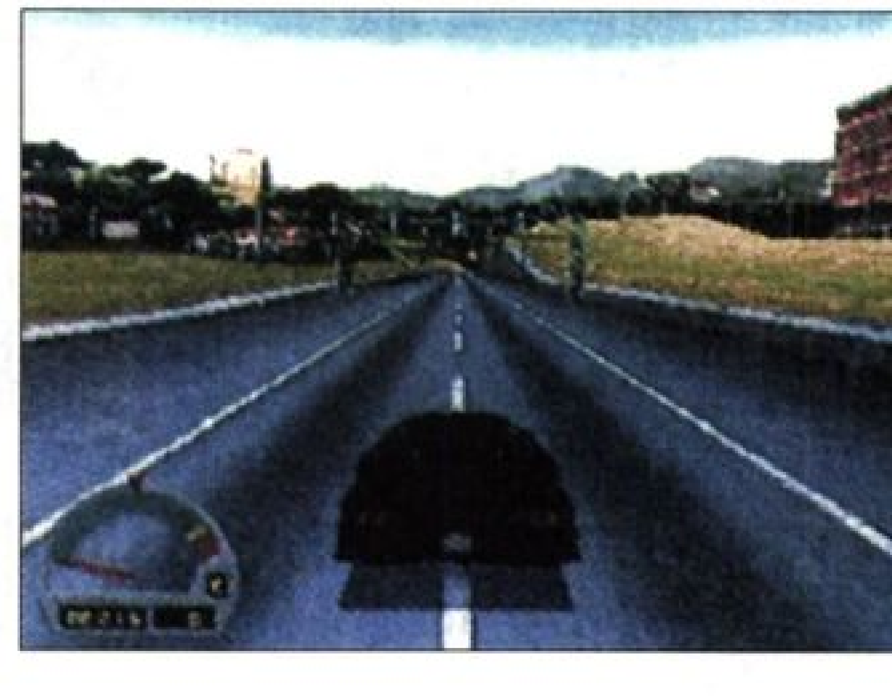
● X, R, L, A버튼을 순서대로 누른다



● 질주하는 시보레 콜벱

출발부터 초스피드를 즐긴다

레이싱 게임의 묘미는 역시 스피트감이다. 하지만 처음 출발할 때는 어느 레이싱이든지 많은 속도가 붙지 않는다. 하지만 오버 드라이빙에서는 간단한 조작으로 출발시부터 초스피드를 즐길 수 있다. 방법은 게임 시작 전에 기어를 R로 놓고 출발선 뒤로 물러나 출발하면 되는 것이다. 결국 출발선을 지나면 이미 높은 속도로 달리고 있게 되는 것이다.



신디케이드

위력적인 자금 무한 증가의 기술

세계 정복을 노리는 「신디케이트」는 자금 부족이 항상 가장 큰 고민거리이다. 그러나 이제는 걱정 끝. 자금이 무한정 들어오는 기술이 발견되었다. 이 방법을 쓰면 금새 부자가 될 수 있으며 자세한 방법은 아래와 같다.



우선 구입한 피스톨을 파는 화면에서 「캔슬」하고…

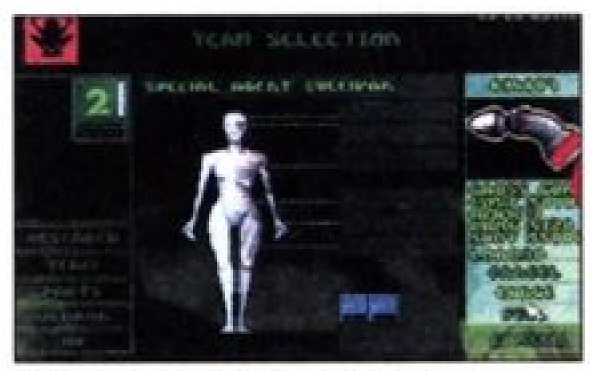
무기 선택 화면이 되면 가장 비싼 무기를 선택한다.

선택했던 무기의 가격으로 피스톨을 팔 수 있는 것이다. 이 방법을 반복하면 금새 부자가 될 수 있다

그리고 그것을 팔면

이것이 최강의 무기다!

앞의 기술을 응용해서 최강의 무기를 만드는 방법도 발견되었다. 파괴력, 사정 거리 등 가장 뛰어난 무기임에는 틀림없지만 탄약의 3발뿐인 「가우스 건」. 그러나 탄약 보충 시에 「캔슬」을 선택하고 탄약이 1,000발까지 있고 가격이 싼 「FLAMER」를 이용하여 앞의 기술과 같은 요령을 응용하면 탄약 1,000발의 무적 「가우스 건」을 만들 수 있다.



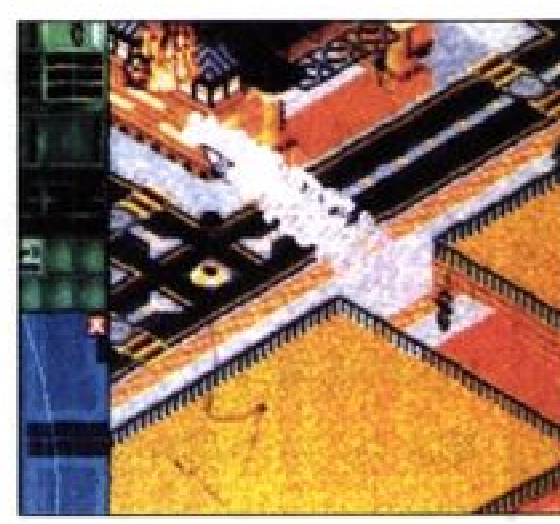
펴의 방법과 같이 「캔슬」을 선택하고



탄약이 많은 「FLAMER」을 선택하면

이 방법으로 중화기도

화면 표시에서는 탄약수가 변하지 않지만 실제로 해보면 쏘아도 쏘아도 탄약수가 줄지 않는다. 다만 근거리에서 사용하면 플레이어도 불길에 휩싸이게 되니 주의. 이 기술을 사용하면 1,000발의 「레이저」도 만들 수 있다.



캡틴 쿼저

벽이 답답한 쿼저라면 이 방법을

만약 게임 중에 벽이 많아 답답함을 느꼈다면 이 방법을 써보자. 둠 시리즈에서 벽을 뚫고 지나가는 비법은 충분히 그 재미를 맛보았을 것이다. 그와 비슷한 방법이면서도 색다른 스타일의 힌트를 바로 『캡틴 쿼저』에서 즐길 수 있다.

그 방법은 우선 플레이 도중 포즈를 걸고 버튼을 R, L, B, B, B, R, L, U의 순서대로 누르는 것이다. 만약 커맨드 입력에 성공하면 쿼저 주위의 일정 거리에 있는 벽들은 모두 사라지게 된다.





리턴 화이어

맞아도 맞아도 쓰러지지 않는 무적의 기술

『리턴 화이어』에서 전차나 장갑차 등의 무기가 적에게 공격당해도 그 수가 줄지 않는 무적의 커맨드가 발견되었다. 방법은 아래와 같이 셀타 화면에서 커맨드를 입력하면 바로 그 종류의 무기의 수가 줄지 않게 된다.

이 방법으로 4종류 모두 실행하면 결국 모든 무기가 무한이 되어 무적 군대가 되는 것이다.



지하 셀타 화면에서 C버튼을 누른 다음 이 화면에서 L+R+A+C+ 를 동시에 누른다



'가샨' 이라는 소리가 들리면 성공한 것이다. 그러면 바로 그 무기의 수가 줄지 않게 된다

★★★★★★★ 얼라이브, 본지 귀대 신고 ★★★★★★★

얼라이브호가 1년여의 항해를 마치고 본지항으로 귀항하게 되었습니다. 앞으로는 독립부대가 아닌 정식 한가족이되기 위하여 결정된 사항이니 앞으로도 계속 성원해 주시길 바랍니다. 앞으로 「얼라이브 갤러리」는 「챔프 아트 갤러리」로 속하게 되며 「발매 스케줄」 역시 본지 「발매 리스트」에 포함되게 될 것입니다. 그동안 퀴즈 얼라이브를 사랑해 주셨던 많은 독자 여러분에게도 죄송스러운 말이지만 앞으로는 「퀴즈 얼라이브」 코너는 사라지게 되었습니다. 계속 엽서를 보냈는데 한번도 당첨이 되지 못하신 분들에게는 죄송하다는 말밖에는 할 말이 없으며 앞으로도 더욱 많은 관심 부탁드립니다.

지난호 정답

포 오브 알리

1. 무하마드 알리
2. 캐리어
3. 피해가며 벨이 울리길 기다린다

피오디

1. 우주선의 주방장
2. 제트 팩
3. 칼

블루 포레스트 이야기

1. TRPG를 다른 말로는 테이블 토크RPG라고 한다. 책 몇 권과 주사위를 가지고 테이블에서 즐기는 게임을 의미한다. 보통 TRPG를 즐기기 위해서는 게임마스터라 불리우는 시나리오(한권의 소설과 같은…)가 반드시 필요하며 플레이어는 그 마스터에 따라 게임을 진행하게 되는 것이다.
2. 동남 아시아의 환타지 세계
3. 라토나

4월호 당첨자 명단

1 등 : 김영민/[redacted]
2 등 : 정지송/[redacted]
3 등 : 우태훈/[redacted]
행운상 : 임영진/[redacted]
노우석/[redacted]
최병현/[redacted]
김희태/[redacted]
김경일/[redacted]
서동국/[redacted]
정태영/[redacted]

시상 내용

1 등 : 1 명 3DO 얼라이브 게임기 1대
2 등 : 1 명 3DO 얼라이브 소프트 1개
3 등 : 1 명 3DO 얼라이브 벽시계 1개와 3DO 얼라이브 티셔츠
행운상 : 7 명 3DO 얼라이브 벽시계

J리그 버철 스타디움 톱 랭커 모음

현재 J리그에 등장하는 실제 플레이어들을 등장시켜 현실감 넘치는 게임을 즐길 수 있도록 제작된 『리그 버철 스타디움』. 이 『리그 버철 스타디움』에서 현실감을 더욱 높여 주는 부분은 바로 선수 개개인의 패러미터이다. 예를들면 시합할 때 볼을 다루는 종합 기술력이나 킥, 기민함 등의 패러미터가 있어서 이것이 선수가 가진 특정 기술을 발휘하게 한다.
그러므로 드리블이 능숙한 선수가 있는가 하면 슬라이딩으로 볼을 빼앗는 것을 잘하는 선수도 있다. 모든 선수는 신장과 체중을 포함해 볼을 다루는 능력이나 슈팅력, 주력 등 17가지의 패러미터가 설정되어 있어 마치 현실의 축구를 보는 듯한 느낌을 준다. 아래 표를 보며 개인별 기량을 참조하여 플레이를 한다면 더욱 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.


2년 연속 슬라이딩 챔피언 오노(카시마 앤틀러스)


여러부분에 걸쳐 뛰어난 기량을 가진 루파(제프 이치하라)

종합 기술력 톱3
1. 구로자키(카시마 앤틀러스)
2. 매스로벌(제프 이치하라)
3. 루파(제프 이치하라)

주력 톱3
1. 아키다(카시마 앤틀러스)
1. 모젤(카시마 앤틀러스)
3. 화넨브르그(주비로 이와타)
3. 카시카(카시와 레이솔)

스트라이커 톱3
1. 오카야마(나고야 그램퍼스)
2. 페레이라(버디 가와사키)
3. 다카키(산프레체 히로시마)

슛의 정확도 톱3
1. 산파이오(요꼬하마 후루겔스)
2. 오카야마(나고야 그램퍼스)
3. 루파(제프 이치하라)

슬라이딩 톱3
1. 오노(카시마 앤틀러스)
2. 페레이라(버디 가와사키)
3. 가와구치(요꼬하마 마리노스)

기민성 톱3
1. 바시리에비치(제프 이치하라)
2. 루파(제프 이치하라)
3. 라모스(버디 가와자키)

Dr 얼라이브

3DO에 관한 전반적인 사항에 대해 궁금한 점이나 하고 싶은 말 또는 좋은 의견이 있으시면 언제든지 연락 주세요. 이 코너는 여러분의 궁금증을 시원히 풀어드리고 좋은 의견과 비평을 최대한 받아들이는 곳이니까요.

Q 며칠전 3DO 게임인 『스워드 앤 소서리』가 LG전자를 통하여 나온다는 소리를 들었습니다. 나온다면 그 시기는 언제이며 값은 얼마 정도가 될 지 궁금합니다. 그리고 『미스트』 공략 계획은 없으십니까?

백광주/

A 『스워드 앤 소서리』는 LG전자측에서도 국내 발매 희망 리스트로 올려 놓고 있는 소프트입니다. 현재는 국내 발매를 위해 계약 단계에 있으며 계약이 성사될 지 무효가 될 지는 아직 미지수입니다. 어느 소프트나 발매에 앞서 계약 가격과 발매일 그리고 국내 유저층의 기호 등을 고려하게 되는 데 현재 어떤 이유에선지 계약에 어려움이 있는 것같습니다. 그러므로 국내에 발매될지 그렇지 못할지는 아직 미지수라고 할 수 있습니다.
또한 『미스트』는 이미 오래전에 발매된 IBM버전 『미스트』와 거의 같기 때문에 특별히 공략을 추가해야할 부분은 없는 것같아 하지 않았습니다. 만약 그래도 공략이 필요하시다면 챔프로 전화를 걸어 주세요. 꼭 필요하신 분에 한하여 개인적으로 보내드리도록 하겠습니다.

얼라이브 갤러리

이번 호에는 특별히 독자 여러분들이 그려주신 그림 중 6작품 뽑아 얼라이브 벽시계를 드립니다. 이제 얼라이브 갤러리도 한층 수준이 높아져서 당당히 「챔프 아트 갤러리」와 견줄 수 있을 것입니다. 하지만 안타깝게도 이 얼라이브 갤러리도 지면 관계 상 사라지게 된 점을 독자 여러분께 진심으로 사과 드리며 앞으로 더 많은 성원을 부탁 드립니다.



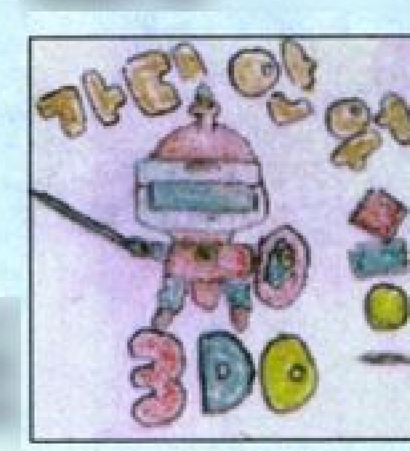
임수창/



황경진/



배원진/



조재철/
팔달구
주공2단지



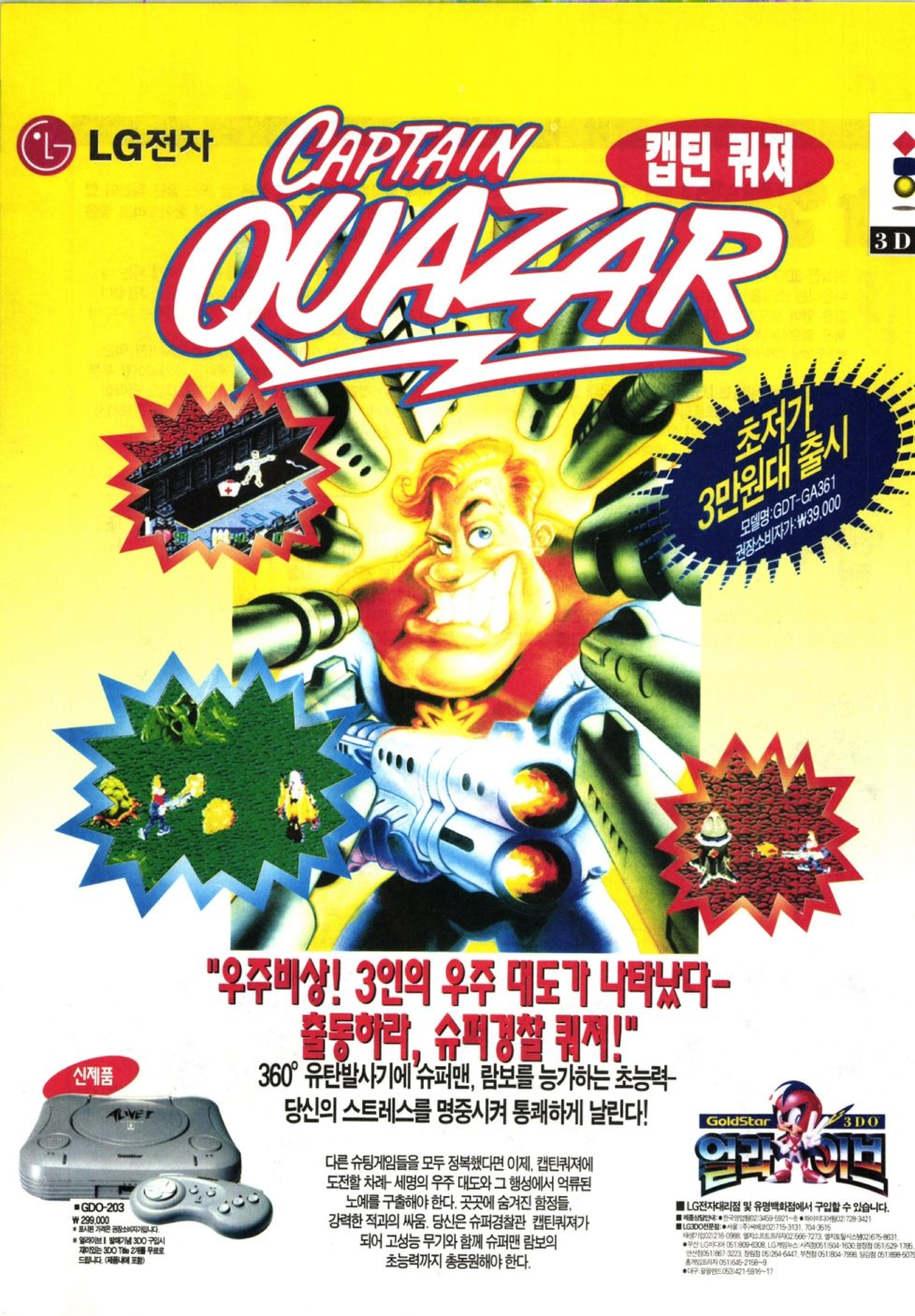
최문호/



김경수/



김주형/


LG전자
CAPTAIN QUAZAR
캡틴 쿼저
초저가 3만원대 출시
모델명:GDT-GA361
권장소비자가:₩39,000
"우주비상! 3인의 우주 대도가 나타났다-
출동하라, 슈퍼경찰 쿼져!"
360° 유탄발사기에 슈퍼맨, 람보를 능가하는 초능력-
당신의 스트레스를 명중시켜 통쾌하게 날린다!
다른 슈팅게임들을 모두 정복했다면 이제, 캡틴쿼져에
도전할 차례- 세명의 우주 대도와 그 행성에서 억류된
노예를 구출해야 한다. 곳곳에 숨겨진 함정들,
강력한 적과의 싸움. 당신은 슈퍼경찰관 캡틴쿼져가
되어 고성능 무기와 함께 슈퍼맨 람보의
초능력까지 총동원해야 한다.
신제품
■GDO-203
₩299,000
GoldStar 3DO
얼라이브
■LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

5

4월 1일 이후 최신작 게임

CHAMP 소프트 따라잡기

새턴

16비트 시대를 거쳐 가정용 게임기의 레벨을 한단계 업시키고 게임계의 주도권을 잡기 위해서 세가와 히타치, 빅터가 개발하여 94년 12월에 출시한 32비트 게임기. 처리속도의 고속화를 위해서 32비트 SH-2칩을2개 장비하여 64비트급 처리속도를 자랑한다. MD에서 미약했던 스프라이트 부분에도 크게 신경을 써서 2D게임의 제작과 이식에 최적의 하드웨어로 꼽히고 있다.

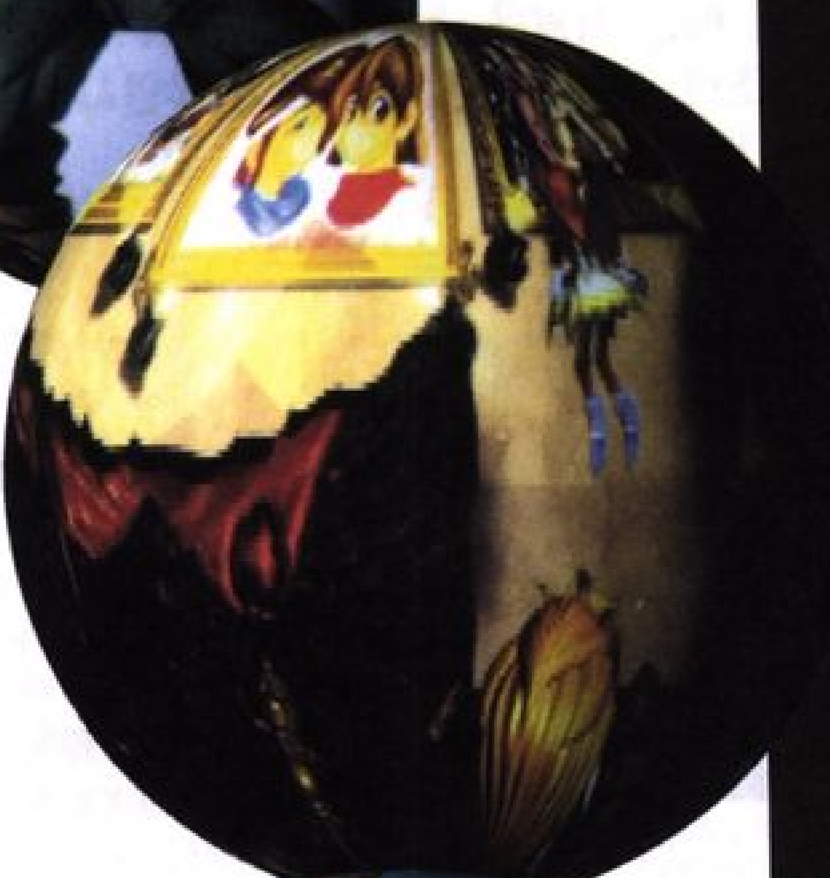
플레이 스테이션

1, 2, 3라는 구호와 함께 12월 3일 발매했다. 특히 기존의 게임기 유통방식을 과감히 탈피하여 중간 유통단계를 거치지 않고 직접 판매방식을 펴는 한편 음반점에서도 소프트를 판매하는 이색 유통방식을 선택했다. 95년까지 200만대 판매 달성을 돌파하였으며 96년 새턴과 플스 통상 1000만대 생산을 목표로 하고 있다. 아쉽게도 국내에서는 동시발매 미정, 유저를 애타게 하고 있다.

슈퍼컴보이

닌텐도에서 출시한 16비트 게임기. 세가에서 MD를 등장시킨 이후 이에 대응하는 하드웨어로서 출시하였다. 1990년도에 현대에서 슈퍼컴보이라는 이름으로 동시 발매 시작하였다. 차세대 등장이후 패밀리와 같은 운명의 길을 걷지 않을까 우려도 있다.





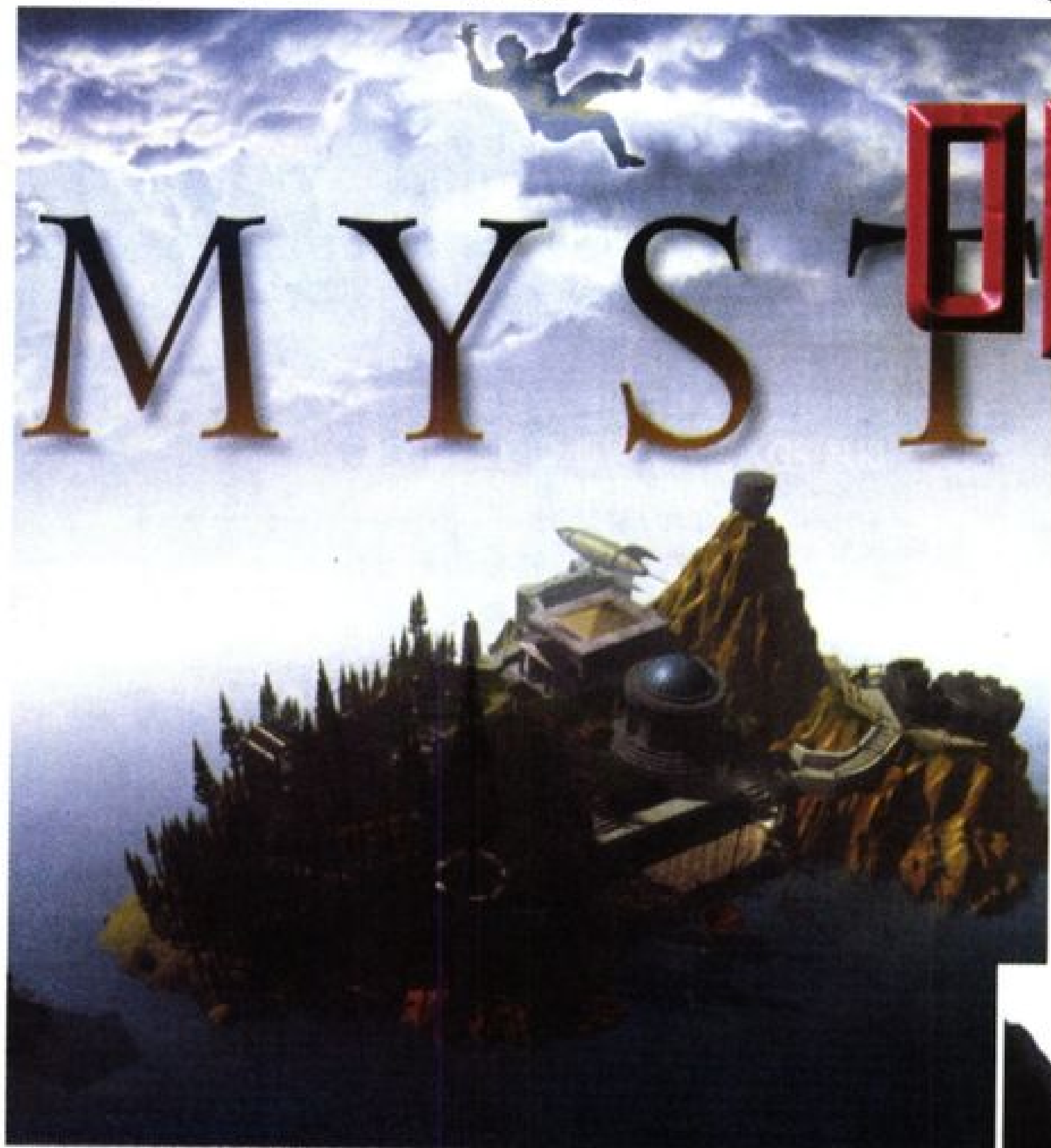




새턴 소프트 한글화... 시장 석권 문제없다!

장 르	어드벤처	발매일	96년 4월 예정
제작사	선 소프트/우영시스템	가 격	미정

SS



미스트(MYST)

국내에도 이미 예전에 IBM PC용으로 들어와 많은 게이머들의 사랑을 받고 있는 인터랙티브 어드벤처 게임 미스트. 이미 엔딩을 본 사람도 적지 않을 것이라 생각하지만 그렇지 못한 사람도 상당 수 있을 것이라 생각된다. 그러나 완전 한글판 미스트를 해본 사람은 몇명이나 있을까?
국내 최초의 완전 한글판 미스트가 우영시스템에 의해 곧 발매된다.

새턴용 최초의 한글화 게임 미스트

새턴이 국내에 정식으로 발매된지 6개월째에 접어들어 최초의 한글화 소프트가 공개됐다. 새턴용 한글화 첫 작품은 『미스트』. 이 게임은 대부분 번뜩이는 두뇌 플레이와 꼼꼼한 정보 수집을 중심으로 진행되는 게임이다. 그런 반면 이제까지 국내에 발매된 미스트는 한글화된 것이 없어 엔딩을 본 사람도 상당히 적고 본 사람들도 여간 고생했던 게임이 아닐 수 없다. 물론 게임을 완전히 이해하지 못했기 때문에 그만큼 재미가 반감된 것은 말할 것도 없을 것이다. 만약 미스트에 재미를 느꼈었고 엔딩을 보지 못했다거나 시나리오를 이해하지 못한 플레이어가 있다면 이제는 완전 한글판 미스트를 플레이해 보길 바란다.



우와~ 화면에 한글이 뜨고 있다. 이거라면 완벽한 스토리 공략이 가능하다

책을 넘기는 순간, 믿을 수 없는 현실이 펼쳐진다!

어느날 당신이 우연히 찾아낸 「MYST」라고 쓰여진 한권의 낡은 책. 이상한 느낌과 함께 그 책을 펼치자 그곳에는 누군가가 그려놓은 듯한 「MYST」라는 세계가 펼쳐져 있다. 순간 당신은 그곳으로 떨어지게 되고 자신이 존재하던 현실 세계에서 벗어나 신비한 미스트 섬에 들어와 있는 또 다른 자신과 만나게 될 것이다. 그리고 오래 전부터 계속되어온 악의에 찬 음모를 밝혀내야 한다. 당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치, 그리고 훌륭한 지혜로 이 시간과 공간을 초월한 진실된 이야기를 풀어나가야만 하는 것이다.



갑자기 떨어져버린 이상한 세계 미스트. 이곳에서 대체 무슨 일이 일어나고 있는 것일까?

아름답고 이상한 섬에 감춰진 비밀을 밝혀라

미스트는 PC용으로 발매된 후 약 1년간이나 상위 랭킹에 머물었고 지금까지도 많은 매니어들이 찾고 있는 인기 어드벤처 게임이다. 인기의 비밀은 미스터리가 가득한 무대 설정과 아름다운 그래픽, 그리고 분위기를 더욱 고조시켜주는 사운드에 있다고 할 수 있다.

「MYST」라는 한권의 책. 그 책을 열어보는 순간부터 플레이어는 이 책 속에 그려진 세계, 미스트 섬으로 날아들게 된다. 이 섬은 아무것도 없는 듯이 고요하며 사람의 기척도 없는 곳이다.

이 책을 지은 이, 즉 이 섬을 만든이의 이름은 '아틀라스'이다. 그는 같은 형식으로 미스트 이외에도 4개의 세계를 창조했다. 하지만 그것들은 누군가의 손에 의해서 파괴되고 말았다. 누가? 어째서? 이 비밀을 파헤치는 것이 플레이어의 역할이다.

비밀을 풀기 위해서는 우선 각각의 세계로 들어가는 입구가 될 책을 찾지 않으면 안된다. 그러나 그 책을 찾기 위해서는 몇가지의 문제를 해결해야 한다. 얼핏보면 아무



시라스와 아크나가 갇혀 있는 푸른 책과 붉은 책. 페이지를 하나씩 찾아주면 게임을 풀어나갈 힌트를 하나씩 얻게 된다


하나의 세계를 클리어하면 다음 세계로 갈 수 있다

것도 없어 보이는 미스트 섬이지만 힌트는 이곳저곳에 숨겨져 있다. 그 중심이 되는 것은 역시 책. 섬의 중앙에 있는 도서관에 가면 불타버린 많은 책 중에 몇권인가 읽을 수 있는 것들도 있을 것이다. 이 책을 읽음으로써 각각 4개의 책에 그려진 또 다른 세계 「채널 우드」, 「세레네」, 「스톤 쉽」, 「메카닉」의 세계관을 알 수 있다.

그럼 게임의 메인이 되는 퍼즐에 대해서 설명해 보겠다. 우선 퍼즐은 그 종류가 다양하다. 더욱이 확실히 밝히는 바이지만 난이도가 상당히 높다. 등장인물들이 말하는 내용을 확실히 들어야 하며 때에 따라서는 숫자를 맞춰야만 하는 곳도 있다. 또한 지나쳐버릴지도 모르는 메모를 하나하나 보고 넘어가야 한다. 의미를 알 수 없는 숫자나 지도를 발견하면 반드시 메모를 해두도록 하자. 만약 하나라도 힌트를 놓친다면 영원히 이 세계에서 빠져나가지 못하는 경우도 있다.

여기서는 중요한 단서를 한가지 가르쳐 주겠다. 도서관 안에는 붉은 표지, 푸른 표지의 책이 각각 한 권씩 있는데 그 책의 속에는 시라스, 아크나라는 이름의 인물들이 갇혀 있다. 그들은 아틀라스의 아들들이다. 최초의 상태에서는 잡음 투성이여서 무엇을 말하는 지 잘 알 수 없지만 각 시대에 흩어져 있는 푸른 페이지, 붉은 페이지를 모으게 되면 많은 정보를 얻게 된다. 이것 또한 중요한 힌트이므로 잘 활용하도록 하자.

게임의 마지막에는 어떤 전개가 기다리고 있을까? 그것은 플레이해 보고 알 수 있는 즐거움일 것이다. 또한 현재 IBM PC용으로는 속편이 제작중이기 때문에 미스트를 끝내고 그 속편을 기다리는 것도 하나의 즐거움이 될 것이다.

미스트의 목표는 무엇인가?

미스트 섬을 탐색하다보면 이 게임의 목표가 책 속의 세계에 갇혀 있는 미스트의 창조자 아틀라스와 그의 아들인 아크나, 시라스 중 누군가를 자유롭게 하여 미스트의 비밀을 밝혀내는 것이라는 것을 알 수 있다.

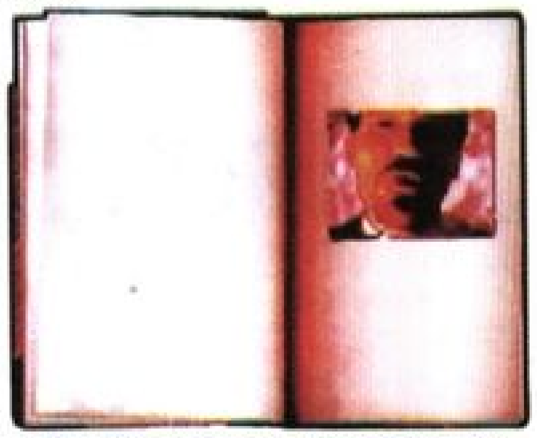
플레이어는 그들의 메시지나 다양한 장소에 숨겨진 힌트에서 누가 말하는 것이 진실인가? 누가 거짓말을 하고 있는 것인가? 그리고 누구를 구하면 좋을 것인가를 최종적으로 판단하지 않으면 안된다. 그러나 그 전까지 다음의 두가지 일을 반드시 해야만 한다. 그 두가지는 이러하다.

1)붉은 페이지와 푸른 페이지를 찾아라

우선 최초에 도서관에서 붉은 책과 푸른 책을 확인하자. 붉은 책과 푸른 책은 책장이 아니라 각각 서견대(비스듬한 선반 위에 책을 올려 놓은 것)에 올려져 있고 그 옆에 페이지가 하나씩 있다. 그 페이지를 클릭하면 포인터가 「페이지를 잡은 손」으로 바뀌고 그대로 책에 가져가면 책에 페이지를 끼워넣게 된다. 시라스와 아크나의 목소리는 이러한 식으로 페이지를 하나씩 끼울 때마다 들을 수 있다.

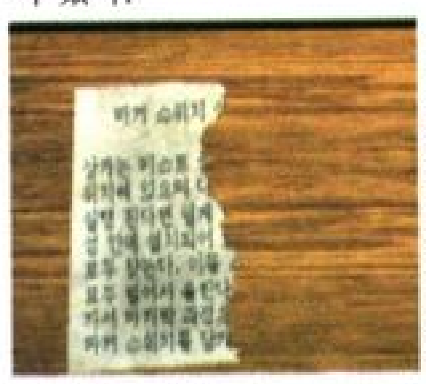
게임을 진행하기 위해서 더욱 많은 페이지를 모으지 않으면 안된다. 4개의 세계에는 푸른 페이지와 붉은 페이지가 각각 한장씩 흩어져 있다. 플레이어는 각 시대에서 그것들을 가지고 미스트의 도서관으로 가져와 같은 색의 책에 끼워줘야 한다. 또한 각 시대에 있는 페이지들은 한번에 2장을 동시에 가지고 오는 것이 불가능하며 푸른 페이지를 가지고 있을 때 붉은 페이지를 집으면 푸른 페이지가 그 반대의 경우에는 붉은 페이지가 원래의 장소로 돌아가 버린다. 물론 푸른색과 붉은색 양쪽 모두 얻을 필요는 없다. 둘 중에 한쪽 색만 다 모으더라도 최종 정보는 얻을 수 있다.


책에서 찢겨나간 페이지인 푸른색과 붉은색을 양쪽 모두 찾을 필요는 없다. 한쪽만 찾아도 게임을 클리어하는 데에는 문제가 없다. 단, 그 엔딩이 해피엔딩인지 아닌지는 플레이어의 판단에 달려있다


새로운 페이지를 넣을 때마다 새로운 정보를 들을 수 있다

2) 두개로 나눠져 버린 미스트 일지를 발견해내자

비밀을 풀기 위해서는 위의 일 이외에도 누군가에 의해서 두개로 나눠진 미스트 일지를 하나로 맞춰야 한다. 거기에는 미스트의 비밀을 풀 수 있는 열쇠가 되는 하얀 페이지를 얻을 수 있는 힌트가 쓰여져 있다.


○두개로 나눠어진 미스트 일지를 발견하면 이미 게임은 종반에 도착한 것이다


물론 미스트 일지를 찾아내기 위해서는 이곳저곳에서 볼 수 있는 힌트를 하나도 놓치면 안된다

항구의 지하실과 입체 영상기

미스트의 모험은 이 항구에서 시작된다. 바다는 상당히 잔잔하며 근처에는 가라앉은 배의 일부도 보인다. 조금 걸어가보면 올라가는 계단이 있고 그곳에서 스위치 같은 것을 볼 수 있다. 여기서는 레버를 당겨보아도 아무런 변화가 일어나지 않는다. 어떤 용도의 스위치인지는 알 수 없지만 이 장소에 스위치가 있다는 사실만은 외워두어야 할지도...

항구의 가라앉아 있는 배 근처에는 장방형의 녹음에 둘러싸인 오래된 벽이 있다. 그 벽을 건드려보면 갑자기 벽이 문처럼 움직이고 지하로 내려가는 입구가 생긴다. 이렇게 입구가 감춰져 있다는 것은 지하에 사람의 눈에 띄면 않되는 무엇인가가 있기 때문일까? 아니면 게임을 플레이하는데 있어서 상당히 중요한 장소인 것일까?


항구의 근처에 이런 비밀 입구가!

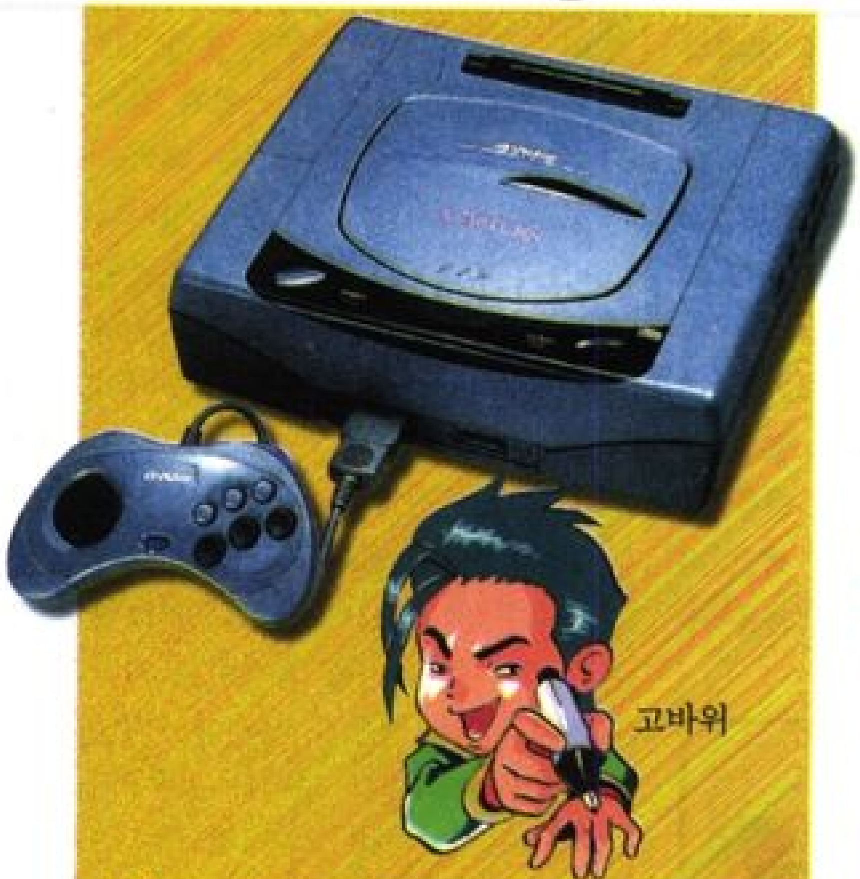
입체영상 장치

항구에 있는 지하실에 내려가보면 거기에는 입체영상 장치가 있다. 계단의 근처에 있는 컨트롤 판넬에 쓰여진 숫자를 입혁하고 입체영상 장치 앞에 있는 버튼을 누르면 입체영상을 보는 것이 가능하다. 영상에 의해서 항구나 미스트 섬의 이곳저곳에서 볼 수 있는 스위치가 '마카 스위치'라고 불리운다는 사실을 알게된다.



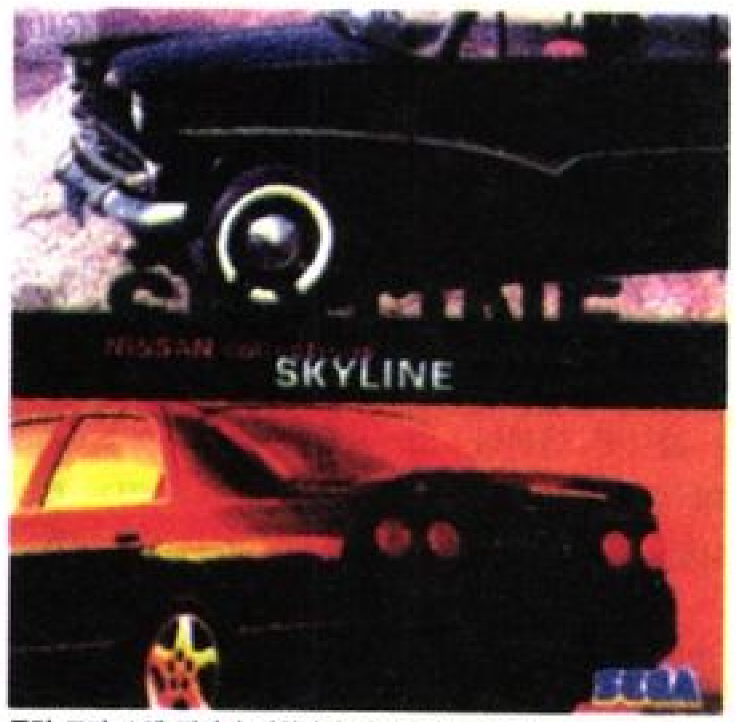
○콘트롤 판넬의 커버에 쓰여진 숫자를 여기에 입력한다. 그리고 장치의 버튼을 누르면 특정의 입체영상을 보는 것이 가능하다


벽에 붙어있는 것이 콘트롤 판넬이다. 확실히 읽어보도록 하자



500만대 강행군 멀티미디어와 함께
네트워크의 문을 연다

본격적인 통신대전 게임의 발매를 맞이하여 그 세부적인 사양이 상당히 궁금해지는 새턴. 이번호 새턴 연구실에서는 멀티 미디어의 플랫폼으로서 세가 새턴이 어느정도의 가능성을 가지고 있는지에 대해 세가 컨슈머 사업본부 멀티 미디어 영업부장 다카하시의 답변을 중심으로 추적해 봤다.



동경 모터 쇼에 전시된 나침반의 화면사진. 여기에는 CM까지 수록되어 있다



주택 전시장에서 실제 자신이 보고 싶은 집을 자유롭게 돌아보는 것이 가능한 아이풀 홈

무한의 가능성을 감춘 멀티 미디어 머신 새턴

멀티 미디어 플랫폼으로써 새턴이 차지하고 있는 자리는 어떤 것일까? 당초 게임 전용기적인 면으로 밀고 나온 새턴이지만 본래 설계당시에는 장래적인 확장성을 중시하여 제작됐다. 그리하여 작년에 판매대수가 100만대를 돌파했을 당시부터 게임 이외의 전개도 적극적으로 추진하기 시작했다. 그 예로써 멀티 미디어화의 첫 걸음인 「비디오 CD어댑터 무비 카드」, 「포토 CD 오퍼레이터」, 「전자 북 오퍼레이터」를 발매했다. 멀티 미디어 플랫폼 중에 화상과 음성이라는 측면에서 본다면 PC에도 뒤지지 않는 새턴이 게임에만 얽매이지 않는 다양한 가능성을 시사한 것이었다.

이 외에도 또 한가지로는 비지니스 유저로의 전개를 들 수 있다. 그것은 새턴을 프로모션용 툴로 이용하자는 발상에서 시작됐다. 비지니스맨들은 새턴을 이용하여 여러가지 일을 처리할 수 있다. 예를들어 자동차 세일즈맨과 새턴 비디오 CD가 도킹하여 자동차 정보를 가지고 다니며 선전할 수 있을 것이다. 또한 자사의 홈 페이지를 개설해 자료를 공개할 수도 있다. 이러한 아이디어를 종합한 결과 새턴 전용 모뎀으로 통신기능을 가진 나침반을 동경 모터쇼에 공개, 많은 호응을 얻었다.

나침반 이외에 공개된 「아이풀 홈」의 경우에는 작년 10월에 발매된 'X JAPAN Virtual Shock 001'과 동일한 수법을 사용, 영업소에 찾아온 손님이 새턴을 이용하여 집안을 자유롭게 살펴볼 수 있는, 한마디로 V.R감각을 느낄 수 있는 툴로써 이용되고 있다.

통신관련 서비스에 적극적인 세가

현재 세가는 니프티 서브로 새턴에서 억세스가 가능한 네비게이션 소프트 웨어를 개발중이며 새턴 모뎀의 발매와 동시에 발매될 예정이다. 이에 대한 자세한 이야기를 타카하시는 이렇게 말했다.

"니프티 서브라면 문자정보라고만 생각될지도 모르겠습니다만 저희는 새턴에 어울리는 그래픽 표현을 주체로한 GUI(그래피컬 유저 인터페이스)를 실현하고 있습니다. 또한 네트워크 게임


세가 컨슈머 사업본부 멀티 미디어 영업부 다카하시 부장

이달의 기대 소프트

팬저 드래군 쯔바이

새턴이 자랑하는 3D 슈팅게임 팬저 드래군의 후속편. 전작의 360도 시점에 이어 상하향에 약 90도의 각도를 더해 전작을 뛰어넘는 입체공간을 형성하고 있다. 거기에 드래곤의 성장 시스템을 채용. 지상전과 공중전으로 나뉘어진 스테이지와 요소 요소에 존재하는 루트 분기 등, 단순한 슈팅 게임에서 벗어나기 위한 노력이 엿보이는 걸작이다.

슈팅 / 세가 / 96년 3월 22일 / 5,800엔





소프트를 이용해 새턴의 네트워크 예상도

인「하비테드(Habitat)」도 연내에는 새턴으로 즐길 수 있도록할 예정입니다. 지금은 세가의 홈 페이지 구성에 주력하고 있습니다만 현재로도 인터넷을 통해 접속하면 엔터테인먼트에 관한 정보, 즉 영화나 어뮤즈먼트 파크를 포함하는 대다수의 정보를 손에 넣을 수 있습니다. 차후 새턴 모뎀을 이용할 때에는 새턴에서 CD ROM을 억세스 시키면 곧바로 세가 홈 페이지가 나타나고 간단한 조작으로 정보를 제공받을 수 있는 환경이 마련되게 될 것입니다."

모뎀을 통한 세가 홈 페이지의 직통 연결. 물론 이것은 국내에서도 가능하며 그 때부터는 다수의 정보나 신 게임의 라인 업을 가정에서 한눈에 보게 될 것이다.

네트워크를 가리지 않는 것이 새턴 모뎀 최대의 장점

얼마전 공개된 통신대전 시스템의 사양. 바야흐로 서울과 부산에서 서로 만나지 않고도 대전 게임을 할 수 있는 시대가 온 것이다. 거기에 인터넷에 접속해서 궁금증을 풀어줄 자료들도 볼 수 있다니… 생각만해도 가슴이 두근거리는 일이 아닐 수 없다. 그럼 이러한 통신 서비스를 이용하기 위해서는 어떠한 것들이 필요할까?

우선 하드웨어적으로는 새턴 모뎀이 필요하다. 이것은 특정 용도를 가진 모뎀이 아니라 범용성이 있으며 인터넷이나 PC통신, 혹은 GrR 홈 네트 등 전반적인 네트워크에 억세스가 가능한 모뎀이다. 때문에 때에 따라 어떠한 용도로 사용할 것인가는 새턴에 억세스시키는 소프트 웨어에 의해서 결정된다. 즉, 통신을 할 것인가, 게임을 할 것인가, 그리고 어떠한 게임을 할 것인가에 따라 각각 특성을 살려 그에 맞는 네트워크의 선택이 가능하다. 모뎀이 구비됐다면 당연히 준비되야 하는 것은 운용 소프트. 현재 계획중인 소프트는 약 5종류이며 그중 게임에 관련된 것은 2종류이다.

이러한 특성을 가진 새턴 모뎀은 대전 게임만이 아니라 차후에 등장할 RPG나 시뮬레이션 게임 등의 다양한 장르들이 등장한다고 할 때 각각의 장르에 어울리는 네트워크에 간단하게 접속할 수 있기 때문에 범용성이라는 면에서 큰 의미를 가지고 있다. 새턴 모뎀의 사양은 96년 봄에 발매할 예정이며 현재로 약 15,000엔의 가격이 예상되고 있다.

보다 싸고 간편한 네트워크

새턴이 통신 네트워크에 대응될 때 가장 큰 장점은 어떤 것일까? 가장 잘 알려진 것은 역시 원거리 통신대전이다. 그러나 그런 점 이외에도 새턴 모뎀의 장점은 존재한다. 바로 저가격으로 시스템을 구비하여 통신을 즐길 수 있다는 것이다. 기존의 PC사양으로 인터넷을 이용하려할 경우 15,000엔(국내 환산으로 약 13만원정도)이라는 저가격으로는 절대 불가능하다. 그리고 각 네트워크에 대응되는 통신기기라면 더더욱 그러하다.

세가가 새턴 모뎀으로 내세우는 가장 큰 판매 메리트는 이 점에 있다. 새턴이라는 하드웨어를 멀티미디어화의 중간자 입장으로 만들어 모뎀을 부착시키고 CD ROM을 억세스시켜 누구라도 간편하게, 그리고 편리하게 네트워크에 접속한다라는 것은 세가의 입장에서 본다면 당연한 일이 아닐까? 지금 서서히 새턴의 멀티 미디어 전략은 그 이빨을 드러내고 있는 것이다.



인터넷 상에 공개되어 있는 세가의 홈페이지. 소닉의 턱시도 모습이 멋있다. 아직 개설단계이므로 준비중이지만 몇가지의 서비스는 시작되고 있다

멀티 미디어 용어 해설

플랫폼 : 컴퓨터 시스템의 기본이 되는 하드웨어나 소프트를 말한다.

니프티 서브 : PC 통신망의 일종. 국내보다는 일본에서 대대적으로 활성화 되어 96년 1월을 맞이해 일본에서 회원수 150만명을 돌파했다. 미국의 컴퓨서브사와 제휴하여 1993년부터 세계의 대다수 호스트 컴퓨터와 메일 송수신이 가능하게 됐다. 인터넷 접속 서비스도 하고 있다.

네비게이션 소프트 : 인터넷에서 홈 페이지 등에 억세스할 때 사용하는 소프트 웨어. 전자 메일 기능이나 데이터의 다운 로드를 행하는 FTP기능이 부착된 것도 있다. 대표적인 것으로는 네트 스케이프와 모자이크가 있다.

하비테드 : 네트워크 게임의 일종. 가상 도시 내부에 자신의 분신인 아바타를 보내서 하비테드 세계를 탐험하는 게임이다. 니프티 서브로 접속할 수 있지만 전용 소프트가 필요하다.

GrR 홈 네트 : PC를 시작으로 가정에 보급되어 있는 정보가전, AV기기, 게임기 등을 이용하여 각종 서비스를 쉽게 즐길 수 있는 멀티 미디어 네트워크. 세가 엔터프라이즈, 소니, NTT, 빅터, 야마하의 5대 회사가 공동출자하여 설립한 홈 네트워크이다.

GUI : 그래피컬 유저 인터페이스의 약자. 컴퓨터와 인간의 교류를 문자만이 아닌 아이콘등을 사용해서 알기쉽게 만들어 놓은 것.

전설의 마검이 전장에 피를 부른다
랑그릿사 III



장 르	시뮬레이션	발매일	96년 7월 5일
제작사	메사이아	가 격	5,800엔

지난호에 소개된 『랑그릿사III』에 이어 이번호에서 가장 볼만한 정보는 전투신이다. 아직은 다듬어지지 않은 게임 도입 직전의 이 전투신들을 보며 7월에 발매될 『랑그릿사III』의 흥분을 미리 느껴보자.



적대 관계의 점령군!

이번호에 소개하는 등장 인물들은 주인공과 적대 관계에 있는 리그리아 제국의 점령군이다. 적이지만 매력적인 캐릭터들을 살펴보자.

알테뮤러

주인공의 라이벌적인 존재로 19세의 나이로 점령군 총사령관이 됐다. 냉정한 면이 많지만 전략만은 누구에게도 뒤지지 않는다. 그리고 검 솜씨도 상당한 수준이다

에마링크

알테뮤러에게 마음을 다해 충성을 맹세하고 있다. 언제나 그의 신변을 지키기 위해서 노력하는 진지한 성격의 18세 청년

보르츠

부하를 동료처럼 생각하며 위험한 장소에서는 자신이 직접 앞장서는 23세의 사나이. 밝고 쾌활한 성격을 가지고 있다

그래픽에서 느껴지는 메사이아의 혼!



타이틀 화면은 이런 느낌



나무들의 질감이 뛰어나다. 완성되면 이 보다 더욱 뛰어날지도!?

발매일의 결정과 함께 개발이 순조롭게 진행되고 있는 『랑그릿사III』. 현재는 연출 부분과 전투, 그리고 맵에 관계된 제작을 하고 있으며 완성도는 약 60%. 여기에 소개된 사진들을 보면 느낄 수 있겠지만 그래픽은 지난호보다 더욱 수정되어 높은 완성도를 보여주고 있다.

완성이 가까워진 부대와 부대의 배틀신 공개

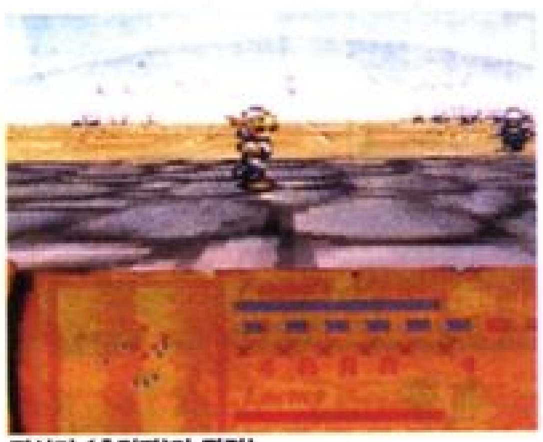
행동을 결정하면 적과 아군이 동시에 움직이는 세미 리얼타임 배틀 방식을 채용하고 있는 『III』. 이동 중 적의 부대와 접촉하면 전투 신에 돌입한다. 이 전투 신에서도 최초에 부대의 작전을 지시할 수 있게 됐다. 전투의 상황을 파악할 수 있도록 윈도우가 부가적으로 표시되는 점도 결정됐다.



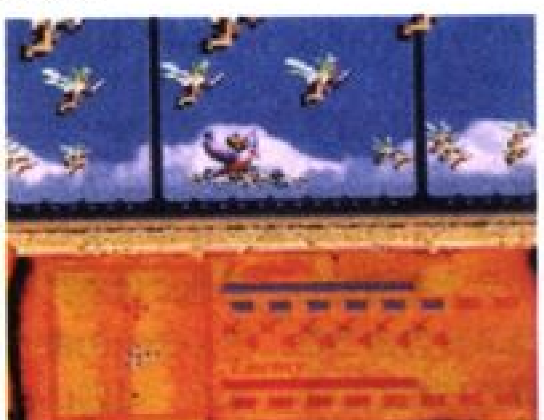
유니트의 스테이터스 화면. 캐릭터의 얼굴을 볼 수 있는 점이 즐겁다


적의 턴이 끝날 때까지 기다릴 필요가 없어졌다

최초로 공개되는 전투신에 주목하라!


필살기 [충격파]가 작렬!

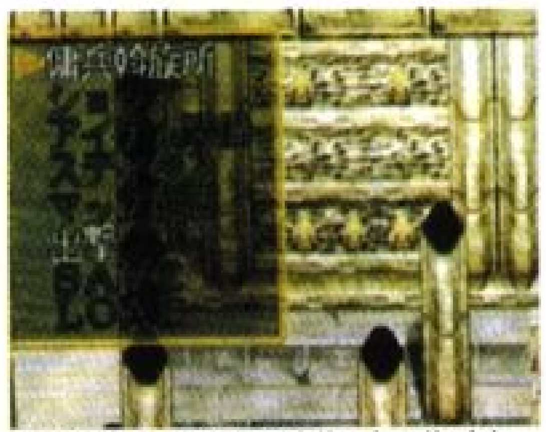

전투 중, 시점의 변경(2종류는 확정되어 있다)도 가능하다


지휘관이 죽으면 부대가 전멸하는 점은 전작과 동일하다

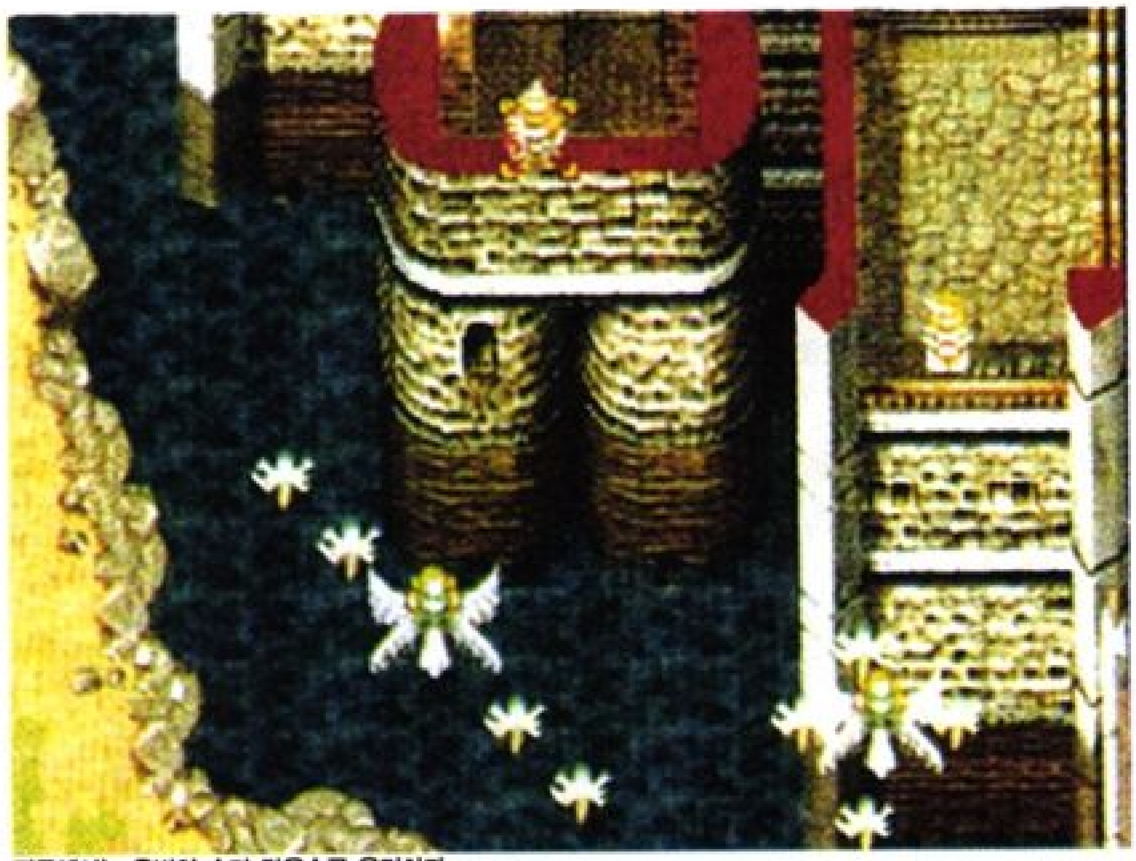
이 전투 신에서는 지금까지의 시리즈에는 없었던 새로운 시스템이 채용되어 있다. 그것이 전투를 3D로 표현해 주고 있는 파노라마 택틱스이다. 적과 아군의 캐릭터들이 움직이며 난입하여 전투를 펼친다. 보기만해도 즐거운 전투임에 틀림이 없다. 물론 전투전에 지시를 내려놓으면 적의 뒤로 돌아가거나 마법과 필살기를 사용하는 것도 가능하다. 전투 시에는 높낮이의 지형효과도 반영되기 때문에 그것도 머리 속에서 계산해 두지 않으면 안된다.

용병시스템이 크게 바뀌었다.

랑그릿사 시리즈의 특징 중 하나인 '용병 시스템'이 크게 달라졌다. 우선 지휘관과 같은 클래스의 용병밖에 고용할 수 없다. 그렇기 때문에 지휘관이 어떤 클래스인가가 상당히 중요한 요소로 자리잡고 있다. 그리고 전투에서는 지휘관과 용병을 하나의 부대로 인정하고 플레이어가 지시를 내릴 수 있는 것은 지휘관에 한한다. 그 후에 용병은 지휘관의 명령에 따라 행동한다. 그렇기 때문에 모든 용병에게 지시를 내리던 전작과 비교해서 상당히 플레이하기가 쉬워졌다.


용병 알선소에서 용병을 모집하는 것도 가능하다


용병은 최대 80명까지 모을 수 있다


전투에서는 용병의 수가 많을수록 유리하다

체크 !!

드디어 밝혀진 연출 신

복잡한 스토리를 이해하기 위해서 스테이지 마다 인형극과 같은 연출이 도입되어 있다. 이번호에서는 이 연출에 사용되는 화면 사진을 입수했다. 이 아름다운 지도를 캐릭터가 이동하는 것이다. 회화시에는 캐릭터의 얼굴과 메시지가 크게 표시되고 그 표정도 변화하는 것같다. 완성이 기다려진다.


과일 상점같은 곳도 세세하게 표현되어 있다



새턴의 뛰어난 능력과 그래픽 담당자에게 감사하자


플레이어 측이 바로 앞에, 적군이 안쪽에 진을 치고 있다. 전투 개시. 원거리 무기에 의한 공격과 지휘관을 목표로 돌격하는 병사 등등 지시에 의해 여러가지 전투를 볼 수가 있다

귀여운 캐릭터의 좌충우돌!
하지만 동네싸움은 아니에요!



장 르	롤플레잉	발매일	96년 4월 26일
제작사	선 소프트	가 격	6,500엔

알버트 오딧세이 외전



세계관을 계승하여 전혀 다른 형태로 탄생된 알버트 오딧세이 외전. 발매일이 한달 늦쳐저 4월달이 됐지만 완성도가 90%이므로 더 이상의 연기는 없을 것이다. 이번호에서는 동료들의 만남과 진행상의 이벤트에 대해서 설명하고자 한다.

엘딘과 파이크가 펼치는 장편 RPG

알버트 오딧세이 외전을 말하기 전에 알버트 오딧세이를 알고 있는 팬들이라면 엘딘이라는 캐릭터를 알고 있을 것이다. 엘딘은 전작의 주인공으로 이번에도 등장하는 캐릭터이다. 주인공인 파이크의 동료로 등장하는데 그러한 점을 보더라도 이야기의 진행도중에 파티의 멤버 체인지가 일어나는 것같다.

슈퍼 패미컴판과의 가장 큰 차이점은 전투중심이 아닌 이벤트 중시형으로 흐름이 바뀌었다는 것. 전투방식은 커멘드 선택식으로 바뀌었고 공격이나 마법을 선택하면 애니메이션의 흐름에 캐릭터의 목소리도 나온다.



데미지를 입으면 아픔이 전해지는 목소리가…



필드에서 적과 만나면 커멘드 선택식의 전투가 벌어진다



특수공격을 선택하면 그 기술의 이름을 사용하는 캐릭터가 외친다

아이콘으로 전투 커멘드도 간단 입력

전투 신은 캐릭터의 행동을 선택하는 커멘드가 아이콘으로 표시된다. 아이콘은 십자키에 대응되어 있다. 예를들어 위를 누르면 주문을 사용하는 「장(杖)」을 선택할 수 있다. 아무것도 누르지 않은 최초의 상태에서는 검을 선택하게 된다. RPG의 특성상 전투는 몇번이고 반복되기 때문에 간단히 입력이 가능한 커멘드 배틀은 상당히 편리한 존재이다.

살짝 들여본 파이크의 모험일지

주인공 파이크는 고블린에게 습격을 받아 부모를 잃어버린 후 마법의 단검 「파티」와 함께 하피 종



⬆파이크의 행동을 결정하는 십자 아이콘이 표시되고 있다. 아이콘의 상하좌우는 각각 주문, 도망, 방어, 도구로 정해져 있다

⬆아이콘의 「장」을 선택하면 사용하고 싶은 주문을 선택하게 된다. 그러면 주문을 사용하게 된다



⬆공격 커멘드인 검을 선택하면 적을 무기로 공격한다





미도사 베르나드가 파이크와 라이아를 돌로 만들어 버렸다

족의 라이아에게 자라난 소년이다. 그런 그에게 어느날 베르나드라는 사나이가 나타나 라이아를 돌로 만들어 버리고 사라진다. 파이크는 자신을 지키고 돌이 되어 버린 라이아를 구하기 위해서 여행을 떠나게 된다.

긍지높은 용인족 엘다

다시금 고트로 떠나려는 파이크 앞에 용인족의 젊은이가 자신의 종족을 구해달라며 도움을 요청한다. 레오스와 파이크는 용인족이 살고 있다는「용인족의 동굴」로 초대되고 용인족의 젊은이 엘다가 동료로 들어온다. 거기에 기갈에서 베르나드를 구했던 라체스타가 나타난다. 라체스타는 라드리아 술사단의 일원으로 파이크들을 습격한다.



라체스타와의 전투. 프론디아를 부활시켜 용인족을 위기에 빠뜨린 것도 그녀 짓이다

엘다



긍지높은 용인족의 전사. 강인한 생명력은 독과 마비등의 공격을 모두 견뎌낸다. 특기인 이도류와 다양한 효과를 가진 브레스로 싸우는 그의 모습은 흡사 귀신과도 같다. 무서운 모습과는 달리 상냥한 면도 가지고 있다. 종족과 누이동생의 생명을 구해준 파이크 일행에게 감사하며 동료가 된다

여행의 시작, 그리고 최초의 만남

마을을 나선 파이크는 라이아를 구해줄만한 인물을 찾아서 기갈 마을로 향한다. 그러나 그 마을에도 별다른 정보를 얻지 못하자 실망한 파이크에게 용기를 준 것은 주점에서 일하는 여가수 에카였다. 그때 베르나드가 다시금 파이크를 노리고 나타나고 위기의 파이크를 도와준 루는 파이크와 동료가 된다.

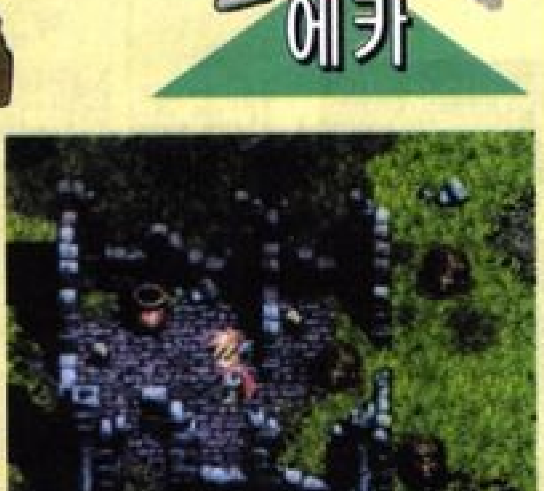
루

기갈 마을에서 가수로 활약하고 있지만 원래는 신관의 딸. 파이크가 자신과 닮았다고 느끼고 동행한다



에카

코볼트에게 공격당하는 파이크를 도와준 후 파이크의 앞에 여러차례 나타나게 된다



마을로 가는 도중에 코볼트에게 습격당하는 파이크를 루가 도와준다

소라스의 신관

체스트리아를 경유하여 소라스 거리에 온 파이크들은 신관이 죽었다는 이야기를 듣고 뒤를 이은 신관의 딸 레오스에게 사정을 이야기하고 알버트의 자손 가이의 소문을 듣고 대륙 최대의 거리인 고트로 향하게 된다. 그러나 그날밤 마을은 뱀파이어들의 습격을 받고 파이크들은 뱀파이어가 살고 있는 고성으로 간다. 프론디아 백작이라고 하는 뱀파이어는 과거 레오스의 아버지가 봉인한 존재였다. 뱀파이어를 쓰러뜨리고 마을로 돌아오면 루와 키니스가 동료로 다시 들어오고 모험은 계속된다.

레오스



창조신 쿠온을 섬기는 17세의 여신관. 소라스 거리의 대표자이며 그에 걸맞는 실력과 인격을 갖추고 있다. 누구에게나 평등한 생각을 가지고 있기 때문에 마을 사람들에게 절대적인 지지를 받고 있다



에카의 제안으로 고명한 신관 코라스가 살고 있는 소라스 마을로 가게 된다



드디어 백작을 쫓아서 전투가 시작된다. 차례차례 강력한 마법을 사용하여 파이크들을 공격하는 백작



비밀의 군단 라드리아 술사단의 일원. 강력한 마법을 사용하며 「지옥의 성녀」라는 이름으로도 불리운다

라체스타



용인족의 청년에게 부탁받아 일행은 용인족의 동굴로 향하게 된다

지금 정령의 전설이 부활하고 있다!



SS

토어 정령왕기전



장 르	액션 롤플레잉	발매일	96년 4월 26일
제작사	세가	가 격	5,800엔

드디어 발매가 임박해진 토어. 이 토어는 슈퍼 알라딘보이로 한글화되어 등장했던 '스토리 오브 도어'의 속편 격인 게임이다. 전작에 비해 정령의 수도 6종류로 파워 업! 이번호에는 물의 정령인 디트를 중심으로 게임을 설명하겠다.

정령과 함께 떠도는 숙명의 아이

「토어」라면 정령의 도움을 받으며 모험을 진행해 나가는 게임이었는데 이번에는 그러한 정령 시스템이 더욱 파워 업되어 등장하는 정령들도 6명으로 늘어났다. 여기서는 우선 최초의 정령 디트를 만나는 것을 중심으로 흐름을 소개하겠다.



한단계 위에 있는 나무도 활을 사용하여 조사해 보면…



물속의 적들은 점프해서 공격해 온다



보기좋게 보스를 쓰러뜨리면 정령으로의 길이 열린다. 이것으로 물의 정령 디트의 능력을 사용할 수 있게 된다



수초 등도 안심할 수 없다



스위치가 발견된다. 스위치를 움직일 때도 화살이 이용된다



공중에서 상하로 움직이는 해파리 모양의 괴물

다양한 트랩이 존재한다

「토어」의 필드는 입체적으로 연결되어 있고 다양한 함정들이 숨겨져 있다. 주인공은 우선 마을의 지하로 들어가 물의 정령 디트를 찾지 않으면 안된다. 그러나 입체적 던전이기 때문에 복잡한 구성을 가지고 있으며 이곳저곳에 보물 상자들도 놓여져 있다.

물이 흐르는 지하 수로를 걷는다

혼자서 마을을 탐색하다보면 지하로 통하는 통로를 발견하게 된다. 아직 초반이긴 하지만 방심할 수 없는 위험이 가득한 곳. 적들과 싸워나가면서 기본 테크닉과 전법, 함정들에 익숙해 지자.

정령을 구하기 위해서 보스와 싸운다!

초반에 가지 못했던 곳을 갈 수 있게 되어 가보면 보스와 만나게 된다. 그의 이름은 운디. 이 보스를 쓰러뜨리지 못하면 물의 정령 디트를 구할 수가 없다.



여기에 있는 항아리를 움직이면 기둥 위에 설 수 있는 발판이 된다



쥐라도 꽤 강한 적이다



이 녀석이 보스 몬스터 운디. 필살기를 구사하자

물의 정령 디트의 능력

디트는 물을 다스리는 정령으로 물의 속성을 가진 물체에 스피리트 볼을 맞추어 소환할 수 있다. 플레이어가 명령을 내리지 않고 있을 때에는 주인공의 체력을 회복시켜주는 힐링과 적을 얼려버리는 매직 버블을 상황에 따라 자동적으로 사용한다. 그 외의 특수한 능력은 3가지가 있는데 그것을 설명하겠다.



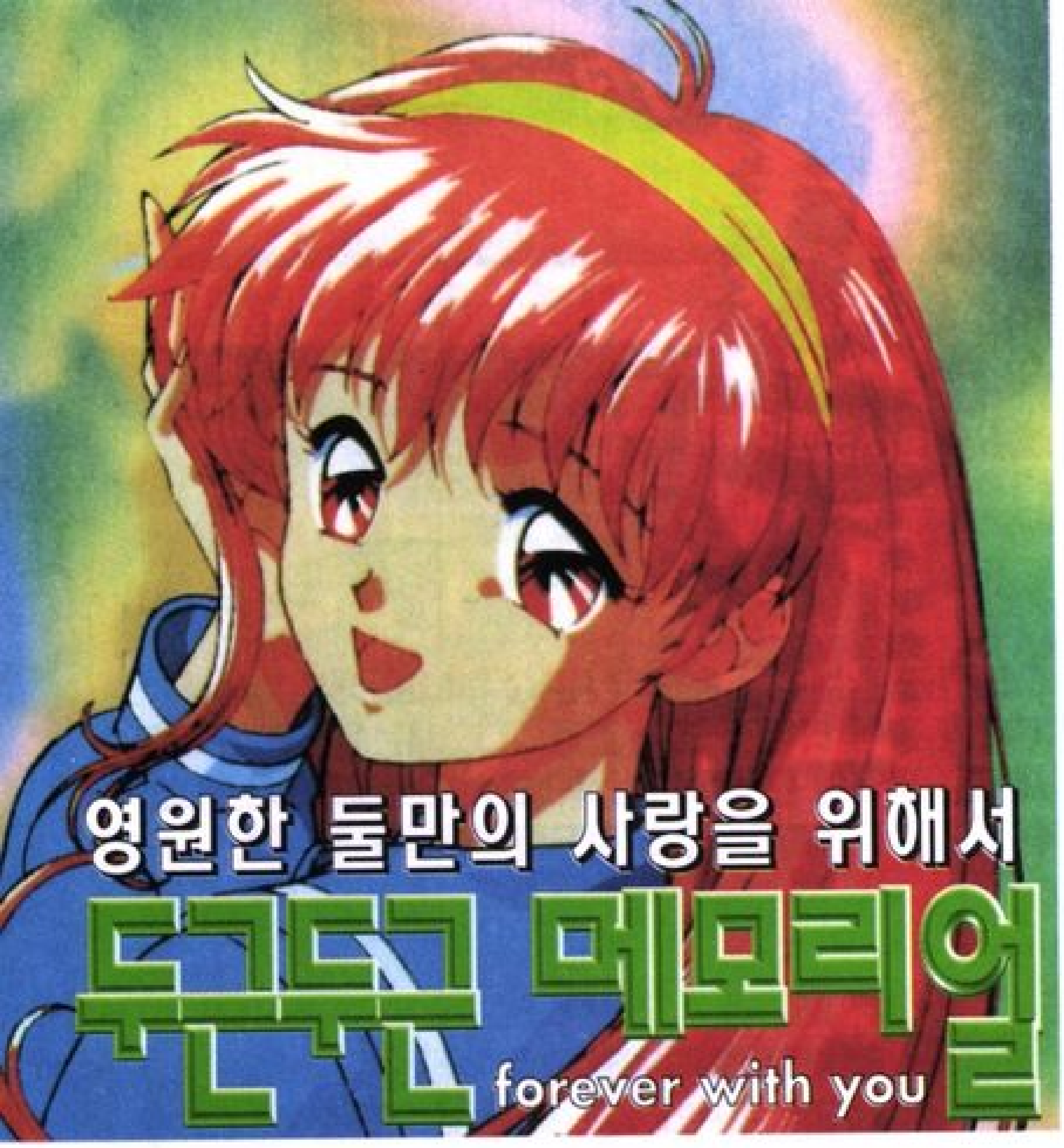
버블 샷 건 매직 버블이 5방향으로 발사되는 공격기이다



힐 필드 디트의 주변에 있는 캐릭터의 HP를 회복시킨다



매직 스톰 소용돌이를 일으켜 적에게 큰 데미지를 입히는 기술





장 르	연애 시뮬레이션	발매일	미정
제작사	코나미	가 격	미정

이식발표이후 거의 1년동안 잠잠했던 두근두근 메모리얼의 새턴용 화면사진이 공개됐다. 더더욱 기쁜점은 이제는 상대방의 고백을 기다릴 필요가 없다는 것이다. 마음에 드는 그녀에게 플레이어측이 나무아래에서 고백할 수 있도록 몇가지의 추가사항도 생겼다. 발매까지 기다릴 수 있을까?

SS

고교생활 3년간을 그녀와의 사랑에 바쳐라!

1994년 PC엔진 CD ROM으로 등장, 침체된 PC엔진 시장에 활력을 불어넣으며 최고의 인기가도를 달렸던 두근두근 메모리얼이 32비트기기 시장에 두번째로 등장하는 하드웨어는 새턴이다. 이 게임의 인기 비결은 상대방이 되는 여자아이들의 풍부한 바리에이션이 플레이어의 마음을 실제로 두근거리게 만들었기 때문일 것이다. 새턴용 두근두근 메모리얼은 그러한 부분도 확실히 이식되어 있으며 더더욱 플레이어가 남자다운 전개도 펼칠 수 있는 이벤트가 새롭게 추가되어 있다.



이 만큼 여자아이의 일거수 일투족이 신경쓰이는 게임이 있었을까?



게임의 히로인격인 후지사키 시오리. 차분한 성격으로 음악감상을 좋아한다

정보수집도 빼놓을 수 없다!

여자아이들과 사이좋게 지내기 위해서는 그녀들에 대한 정보도 빠짐없이 모아야 한다. 여자들의 정보 수집에는 주인공의 친구인 사오또메 요시오를 이용하자. 그에게 전화를 걸어서 평가나 주소, 생일, 전화번호 등을 알 수 있다.



이 녀석이 주인공의 친구가 되는 사오또메 요시오. 여자에 대해서는 만물박사다

새턴용 신요소! 그녀에게 스스로 사랑을 고백할 찬스가 생겼다!!

「졸업식이 있는 날, 교정을 벗어나 있는 오래되고 큰 나무 아래에서 여자아이에게 고백받아 탄생된 커플은 영원히 행복해진다」. 두근두근 메모리얼은 원래 주인공이 다니는 학교의 이러한 전설을 배경으로 게임이 시작되게 된다. 즉, 고백은 어디까지나 여자아이가 주인공(플레이어)에게할 수 있는 일방적인 것이었다. 주인공이 고백의 날까지 할 수 있는 것은 자기가 좋아하는 여자아이의 마음에 들도록 매일매일을 노력하는 것뿐이었다. 그점은 그런대로 게임의 배경에 어울리는 행동이지만 남자의 입장에서 보기에는 조금 소극적인 면이 없지 않다.

새턴용에서는 그러한 유저들의 생각에 맞추어 졸업식날 스스로가 여자아이에게 고백할 수 있도록 변경됐다. 물론 여자아이측에서도 고백할 수 있지만 자기가 좋아하는 사람에게 고백하기 위해서 그녀의 고백도 거절할 수 있는 것이다. 일부러 힘든 선택을 할 필요는 없지만 이쪽이 더욱더 가슴을 두근두근 거리게 만들 수 도 있지 않을까?



이전에는 기다릴 뿐…



○이제까지는 누군가가 고백 하기를 기다릴 뿐이었지만 이번 새턴용에서는 약간 사정이 달라졌다. 사진은 PC엔진용
○당신은 과연 어떤 선택을 할 것인가?

그날을 위해서 당신은 무엇을 할 것인가?

게임개시후의 플레이어는 사립 고등학교에 입학한 평범한 학생. 이후 졸업까지 3년간 고교생활을 즐기면서 소꿉친구이자 동급생인 후지사키 시오리의 사랑고백을 졸업식날 듣는 것이 게임의 목표이다. 자신이 좋아하는 그녀의 입에서 「좋아해」라는 말을 듣기 위해서는 그에 상응하는 노력이 필요하다. 공부, 운동, 학교행사, 그리고 데이트를 바람맞추지 않는 것 등등 매력적인 남성으로 성장시키지 않으면 안되는 것이다. 그것만이 아니라 학교생활을 하면서 알게된 여자아이들과도 사이좋게 지내지 않으면 좋지 않은 소문이 흘러 주인공의 평가에 막대한 영향을 미칠 수 있다. 1주마다의 행동 스케줄을 신중히 작성하자.





통상 커맨드는 평일(1주일간 학교에서 할 일)용과 휴일(일요일 또는 경축일등의 하루뿐)용이 있다



새턴 RPG 또 하나의 기대작

루나 실버스타 스토리



장 르	롤플레잉	발매일	96년 6월 예정
제작사	게임아츠	가 격	6,800엔

CD 알라딘 보이용 초대작 RPG 루나의 새턴 이식작 루나가 정식 타이틀 명이 결정됐다. 새턴용으로 완전히 새로운 게임이 된 루나. 심플하면서도 완성된 시스템을 중심으로 정통파 RPG의 왕도를 걷게 될 것같다.

완전히 새롭게 태어나는 또 하나의 루나

발표 이후 지금까지 가칭으로 남아있던 타이틀이 결정됐다. 명칭은 「루나 실버스타 스토리」. 그 타이틀 대로 단순한 이식작이 아닌 시나리오에서 그래픽까지 완전히 다른 게임이라고 생각될 정도로 새로운 요소가 이곳저곳에 널려있다.



모든 것이 새로워져 다시 플레이 하는 사람이라도 즐겁게 플레이할 수 있다



그래픽도 당연히 파워 업되어 있다. 또한 던전 등에 설치되는 함정들도 새롭게 더해졌다

루나의 세계관은 어떻게 되나?

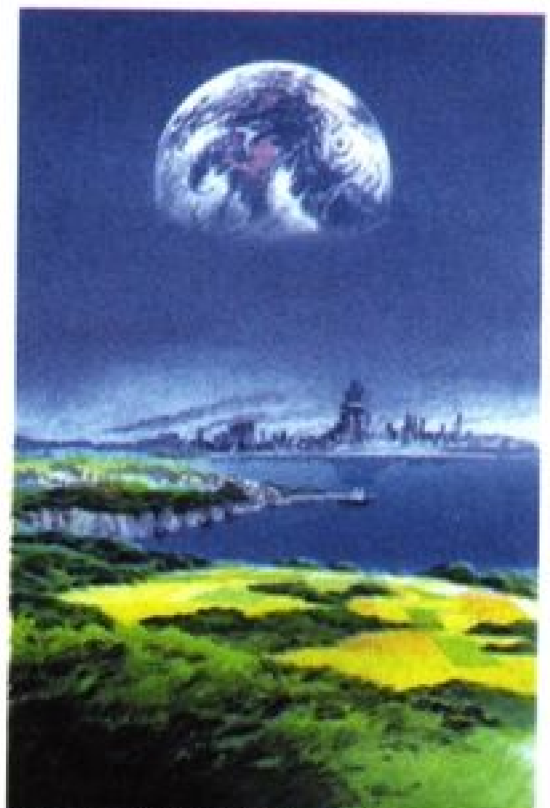
하늘에 떠있는 푸른 별. 그 아래 넓게 펼쳐진 드넓은 푸른 바다와 몇개의 대륙에 존재하는 사람들의 생활 속에 마법이 숨쉬고 있는 세계. 그리고 그 세계를 사랑스럽게 지켜보는 여신 알테나… 이것이 루나의 세계관이다. 이 세계의 사람들은 여신 알테나를 신앙하고 각지에는 일러스트와 같은 알테나의 상이 세워져 있다. 또한 4마리의 용과 그들을 다스리는 드래곤 마스터가 어린이들에게 동경의 대상이 되어 있다.



사람들에게 신앙의 대상이 되고 있는 여신 알테나의 모습



평범하게 생활하는 사람들 속에 마법이라는 개념이 자리잡고 있다



푸른 별이 떠 있는 이 세계의 이미지 일러스트. 이 아름다운 대지를 무대로 아레스들의 모험이 시작된다

아레스들이 사는 세계

주인공인 아레스들이 사는 세계에서는 마법이 일상 생활에 정착되어 있다. 그 능력에는 개인마다 차이가 있지만 어린 여자아이도 사용할 수 있는 듯하다. 이 마법의 발달에 의해서 기계 문명은 거의 발달하지 않고 있다. 그러나 일부이지만 연구를 하고 있는 사람들도 있다. 또한 각지에는 인간들에게 해를 입히는 몬스터들도 존재한다. 검에 의한 퇴치도 가능하지만 마법력을 공격력으로 바꾸어 몬스터를 퇴치하는 것도 가능하다.



이것은 이미지 일러스트. 몬스터가 마법에 의해서 봉인된 항아리에서 빠져나와 마을이 엉망이 되어 버리는 내용



마법이 존재하기 때문에 기계 문명은 그다지 발달하지 않았다



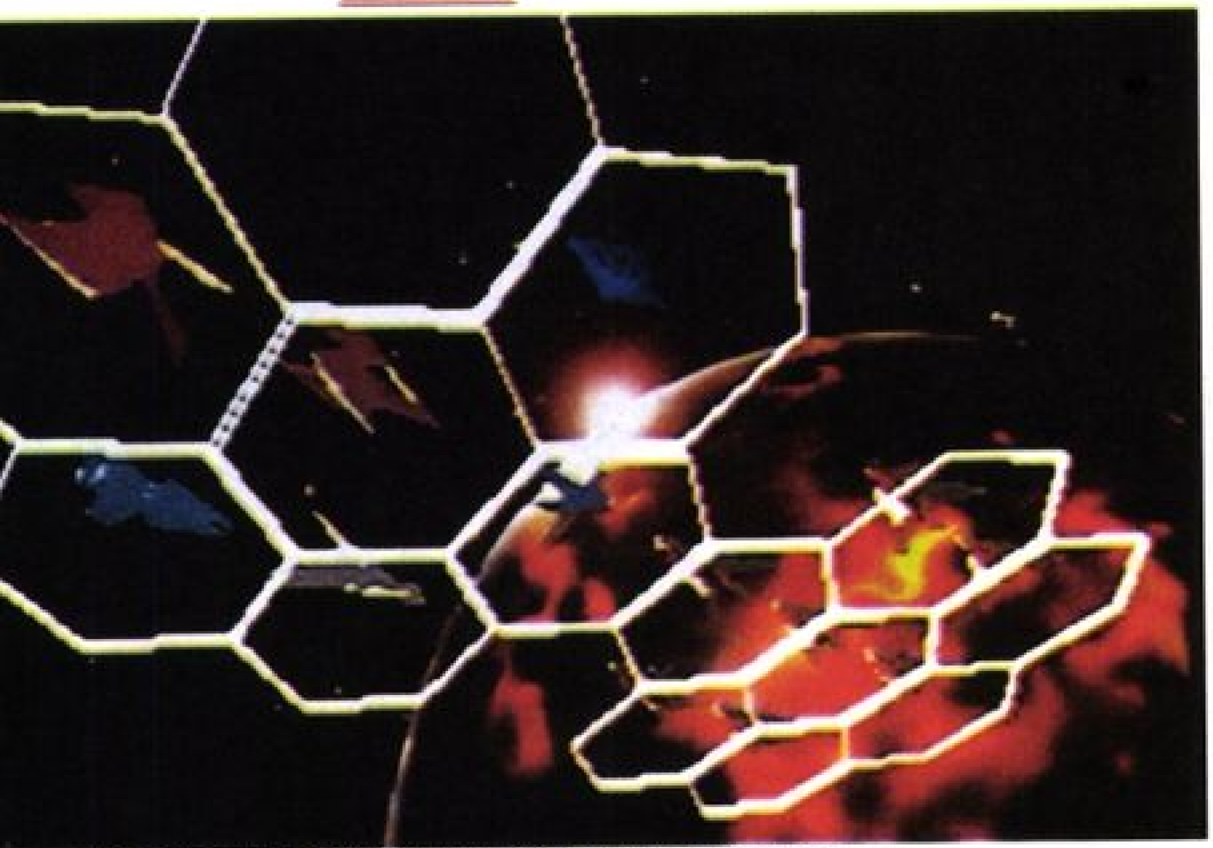
이런 작은 마을의 여자아이이라도 마법은 당연할 정도로 사용되고 있는 듯하다

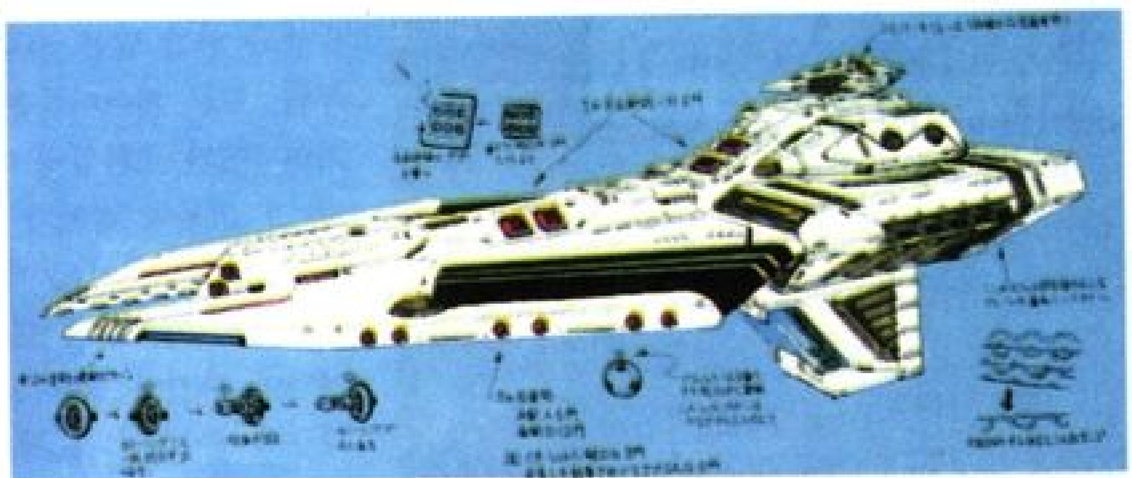
반프레스토가 펼치는 3D 폴리곤 시뮬레이션의 진수 그란드래드

장 르	시뮬레이션	발매일	96년 8월 예정
제작사	반프레스토	가 격	미정

SS

반프레스토가 새턴의 발매당시부터 발표했었던 폴리곤 시뮬레이션이 드디어 그란드래드라는 타이틀과 함께 공개됐다. 이 소프트가 가진 최대의 매력이라면 폴리곤 기능을 최대한 활용한 전투공간 맵을 말할 수 있다. 아직 대부분이 비밀로 감춰져 있지만 몇장의 사진만으로도 그 스케일을 느낄 수 있을 것이다.


전투 맵의 헥스까지도 폴리곤이기 때문에 시점을 빙글빙글 돌리 수 도 있다


메르 돌호의 이미지 일러스트. 상당히 상세한 설정에 다양한 무기를 가지고 있다

어떤 시점에서라도 관찰할 수 있는 전투 신

리얼타임 3D에 의해서 어느 시점에서라도 관찰할 수 있는 전투 맵이 도입된 시뮬레이션 게임. 사진만 봐도 알 수 있듯이 게임은 지휘하는 유니트를 여러각도에서 보며 플레이 하게 된다. 플레이어는 전투함을 위에서 내려다 보는 사령관이며 동시에 유니트의 시점에서 실존하는 병사이기도 하다.

맵은 3개의 층으로 나뉘어져 있다. 은하계 사이의 이동은 전략맵으로, 전투지역의 소대이동은 전술맵. 그리고 전함끼리의 전투 프로트는 전투 맵이 된다. 또한 전투는 통상작전 스테이지만이 아니라 상공과 차원잠행 스테이지라는 입체적 구성으로 되어 있다. 즉, 360도의 완벽한 공간이 이루어져 있는 것이다.

CG 데모는 스튜디오 듀스

전투 신은 1대 1의 전투가 되고 양쪽을 모두 풀 폴리곤으로 표현한다. 또한 시나리오 이벤트 신은 이전부터 반프레스토의 CM CG를 제작해 왔던 스튜디오 듀스가 제작한 박력의 영상이 도입된다. 여러가지 상황이 존재하는 시나리오는 멀티 엔딩으로 되어 있지만 기본적으로 배드 엔딩은 존재하지 않는다. 또한 파일럿의 성장에 따라 탑승가능한 강력한 메카닉이 등장하거나 주인공의 카리스마 수치가 낮으면 AI캐릭터들이 명령을 따르지 않는 경우도 생긴다.

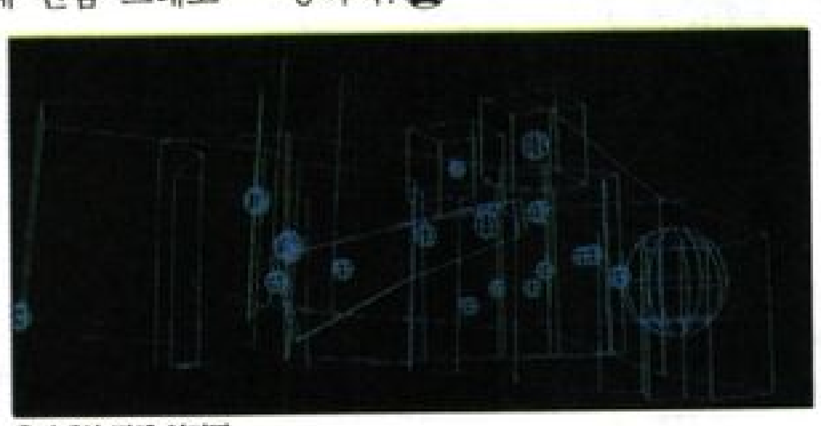

적과 아군을 풀 폴리곤으로 표현한 전투는 플레이어의 시점을 고정시키지 않는다. 다양한 바리에이션으로 즐기는 것이 가능하다

연방군 티그레스급의 전함 「메르 돌」호

메르 돌호는 연방군의 주력전함으로 상당히 독특한 타입이며 주인공이 최초에 탑승하는 전함이다. 이 외에도 주역 적재 전함 드래고너리스라는 전함도 등장한다. 이쪽은 목성의 대적반 중에서 태고의 테크놀로지에 의한 거대우주 전함으로 스스로를 차례로 확대시켜가는 살아있는 전함이다. 주인공이 타고 있는 메르 돌호와도 접촉하여 그 거체에 흡수된다.

은하를 양분하는 거대한 세력

알브레히트 호프만의 공간 압축 기술에 의해서 은하의 대해에 뛰어든 지구인. 그 연방군의 소령이 주인공이다. 공간 압축이란 은하 중앙부에 존재하는 거대한 블랙 홀의 에너지를 이용하여 은하의 형태를 고밀도의 원반형으로 압축하여 상하 2개의 면으로 분활하는 것. 이 원반 「호프만」의 위에서는 은하의 끝에서 끝까지의 항해에 인간의 한 평생 정도밖에 걸리지 않는다. 그러나 분단된 상하로의 왕래는 불가능하다.


은하계의 전체 이미지

아케이드와 PS가 넘나드는
시스템 11의 매력



박쥐연

3월 22일과 29일 양일간 쏟아져 나온 신작 소프트들이 4월 한달 PS 유저의 손과 발을 꽁꽁 묶어 놓지도 모르겠다. 22일에는 『바이오 하자드』를 시작으로 『천지를 먹다2』, 『힘내라 고에몽』, 『와이프 아웃』이 발매됐고 29일에는 『건담 Ver 2.0』과 『철권2』가 발매되어 당분간 PS 양대 산맥으로 그 역할을 톡톡히 해 줄 것으로 예상된다. 아~ 얼마나 기다리고 기다리던 철권인가! 헤이하치, PS로의 두번째 방문을 진심으로 환영한다.

이달의 기대 소프트

기동전사 건담 Ver 2.0

전작의 불만 요소를 깨끗히 해소하여 건담이 다시 돌아왔다. 전작을 플레이해 본 사람은 쉽게 느낄 수 있을 정도로 무비나 시스템이 완벽하게 진화됐다. 모든 버튼 배치 변경이 가능하며 메모리 카드 대응으로 1블럭에서 3곳까지 세이브할 수 있게 됐다. 또한 타임 어택 모드로 각 스테이지 클리어 시간을 경합할 수 있으며 스테이지는 스토리 모드에서 클리어한 것 중에서 자유롭게 선택할 수 있다.

액션 / 반다이 / 96년 3월 29일 / 6,800엔



최후에 어떤 기체를 격파하느냐에 따라 데모 내용이 조금씩 달라진다

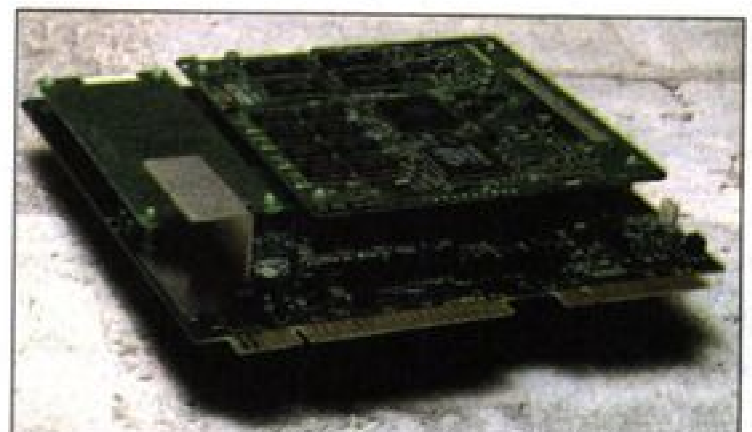
남코와 SCE가 탄생시킨 합작품

처음으로 『철권』이 우리 곁에 등장한 것은 1994년 여름 JAMMA쇼에서의 일이다. 그 당시 남코 최초의 아케이드 게임인 『철권』에 사용된 기판인 시스템 11이 SCE의 기술력이 동원됐다는 것은 모두 알고 있을 것이다. PS 하드웨어 발매가 한참 많은 사람들의 이목을 집중시켰을 무렵, 모든 게이머들은 아케이드와 가정용 게임기인 PS의 호환성에 대해 의문을 품었다. 그리고 그 의문의 정체가 PS용 『철권』으로 밝혀졌다. 아케이드용이 발매되고 약 4개월이 지나 초스피드로 이식된 PS용 『철권』은그간 아케이드 게임이 추진해 왔던 호환성의 문제를 확실하게 해결해 준 셈이다. 시스템 11은 폴리곤 처리가 저렴한 가격으로 실현되는 기판 자체의 탁월한 성능으로 인해 좋은 반응을 얻고 있으며 코나미 또한 이미 PS 호환기판을 개발했고 그 외에도 추진중인 제작사들이 많이 있다. 이러한 현 시점에서 바라볼 때 앞으로는 새스템 11보다 더 고성능 호환기판이 개발되어 아케이드와 가정용 게임이 보다 높은 퀄리티와 초스피드로 호환, 이식 작업이 진행될 것으로 보인다.

시스템 11의 역사

시스템 11이 등장한 것은 1994년 12월로 그 첫작품이 되는 『철권』은 그 당시 별로 호응을 얻지 못하고 있다가 PS용으로 나온 직후, 인기몰이가 시작됐다. 시스템 11의 정체가 사람들에게 알려진 것도 그즈음의 일이다.

『철권』이 PS용으로 발매되고 5개월 만에 또 다시 신작 『철권2』가 발매되고 이것이 PS로 이식되기도 전에 『소울에지』가 먼저 발매되고 PS용 『철권2』가 그 뒤를 이은 것이다.



위 시스템 11의 기판에 탑재되어 있는 칩을 자세히 살펴보면 「SONY」라는 마크가 찍혀 있으며 그 안에 들어 있는 부품들 중에서도 가장 중추적인 부분을 담당하고 있다

시스템 11의 위력이 여기까지 왔다!

4인 플레이가 가능한 덩크 매니어

이 게임은 지난 2월 AOU 쇼에 출전된 타이틀로 시스템 11 기판을 사용한 폴리곤 농구 게임으로 가상 3D공간에서 2인 1조의 스피디한 플레이가 펼쳐진다.

게임 진행은 2 on 2 형식으로 4명이 플레이할 때에는 코트 위의 모든 선수를 조작할 수 있게 되어 실제로 운동장에서 친구들과 몸싸움을 하



철권 (1994 · 12)



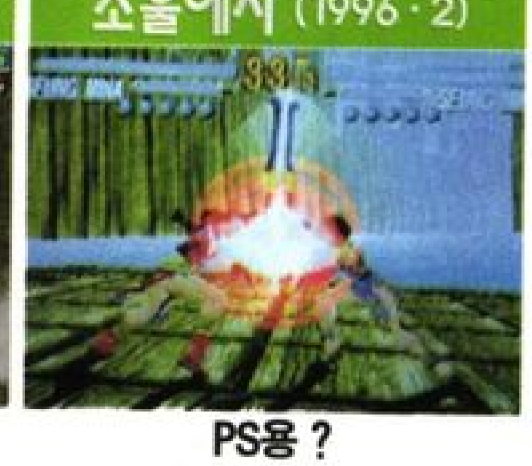
PS용 1995 · 3

철권 (1995 · 8)



PS용 1996 · 3

소울에지 (1996 · 2)



PS용 ?

는 기분으로 게임을 즐길 수 있다.

조작은 레버의 조합이나 버튼을 동시에 누르는 것에 의해 절묘한 기술이 나오며 이것은 단지 2개의 버튼으로 가능하다. 또한 아리우프 기술이나 적의 블로킹을 피하는 페이드 어웨이 숏, 페인트 기술인 더블 크럿치 등 다양한 테크닉이 매력을 발산한다.

이제 곧 아케이드에서 만나게 될 이 게임은 조금 성급하긴 하지만 PS용으로 이식될 때를 위해 미리 체크해 두자

프라임 골 EX 는 PS용에서 역이식

아케이드에 『프라임 골』이라는 타이틀이 있어 그 속편이 아닌가 생각할 수 있지만 이것은 시스템 11로 만든 최초 PS 타이틀의 역이식 작품이다. 다시말해 PS을 가지고 있지 않은 사람도 이 타이틀을 즐길 수 있으며 지금까지와는 다르게 PS에서 얻은 노하우를 아케이드에 투입, 단순한 이식이 아니라 아케이드에서의 히트를 노려 여러 가지 아케이드만의 오리지널 요소가 첨가된 것이다. 때문에 이 게임은 PS용을 가진 사람도 또다시 새로운 기분으로 플레이할 수 있을 것이다.



얼핏보기에는 PS용과 같은 화면처럼 보이지만 자세히 살펴보면 몇가지 변경점이 발견될 것이다

시스템 11의 작품 제비우스 3D/G

1983년 2월에 발매된 전작 『제비우스』. 기하학적인 도형이 모여 하나의 세계를 완성한 이 게임은 당시의 그래픽으로서는 상당히 신선한 감각을 주었으며 소울이나 숨겨진 깃발과 같은 숨은 요소가 매니어의 마음을 사로잡았다. 또한 모두 16면이나 되는 넓은 맵과 지금까지 본 적도 없었던 거대한 전함이 『제비우스』라는 신화를 창조하게 해 주었다.



지상 목표물을 향해 발사되는 호밍 블러스터



적의 아름다운 레이저 광선에는 같은 레이저로 응전한다

그 명작의 슈팅게임이 3D 폴리곤 슈팅이 되어 다시 돌아온 것은 1991년 12월. 시스템 21이 탄생시킨 「소르바르」는 콕피트형 그대로 게임 센터에 공급됐다. 물론 제비우스의 세계관을 더욱 미래로 진화시킨 것은 두말할 필요도 없다. 이제 1996년 여름, 시스템 11를 사용해 3번째 귀향하게 되는 제비우스. 이번에는 위쪽에서 내려다보는 종 스크롤 슈팅이 된다.

이번 『제비우스』는 세계관 또한 장대하다. 전부 7개의 에리어는 「나스카 지상그림」을 시작으로 고대유적 등의 지구 스테이지와 운석들을 통과하는 우주 스테이지로 분기된다.

이 게임이 그냥 단순한 슈팅 게임이라면 폴리곤을 입힐 필요가 없을 것이다. 하지만 이 게임에서는 요새나 거대한 물체가 등장하는 신은 퍼즐로 변하고 갑자기 입체적 화면으로 전환 된다. 살아있는 생체와 같이 움직이는 요새나 지상에서 발사되는 제네레이터 등의 박력은 직접 눈으로 확인하는 수 밖에 없을 것이다.

이식기판의 현재와 미래

지금까지는 완전히 다른 것으로 취급됐던 아케이드와 비디오 게임. 그러나 앞으로는 시스템 11로 실현된 호환성 기판으로 인해 이것이 극복될 수 있을 것으로 보인다. 얼마전까지만 해도 이식이라고 하면 반드시 하드의 성능에서 뭔가 충분치 못한 느낌이 드는 것이 보통이었다.



캡콤 「스타 글라디에이터」도 PS로 이식될 가능성이 크다

코나미나 캡콤도 호환 기판을 제작하고 있는 것을 보면 업계 전체가 남코와 같은 방향성을 모색하고 있는 듯하다. 특히 코나미가 먼저 발매한 『대전 퍼즐 구슬』 등은 아케이드용이 나오고 1개월이라는 실로 놀라는 시간 안에 이식이 완성됐다.

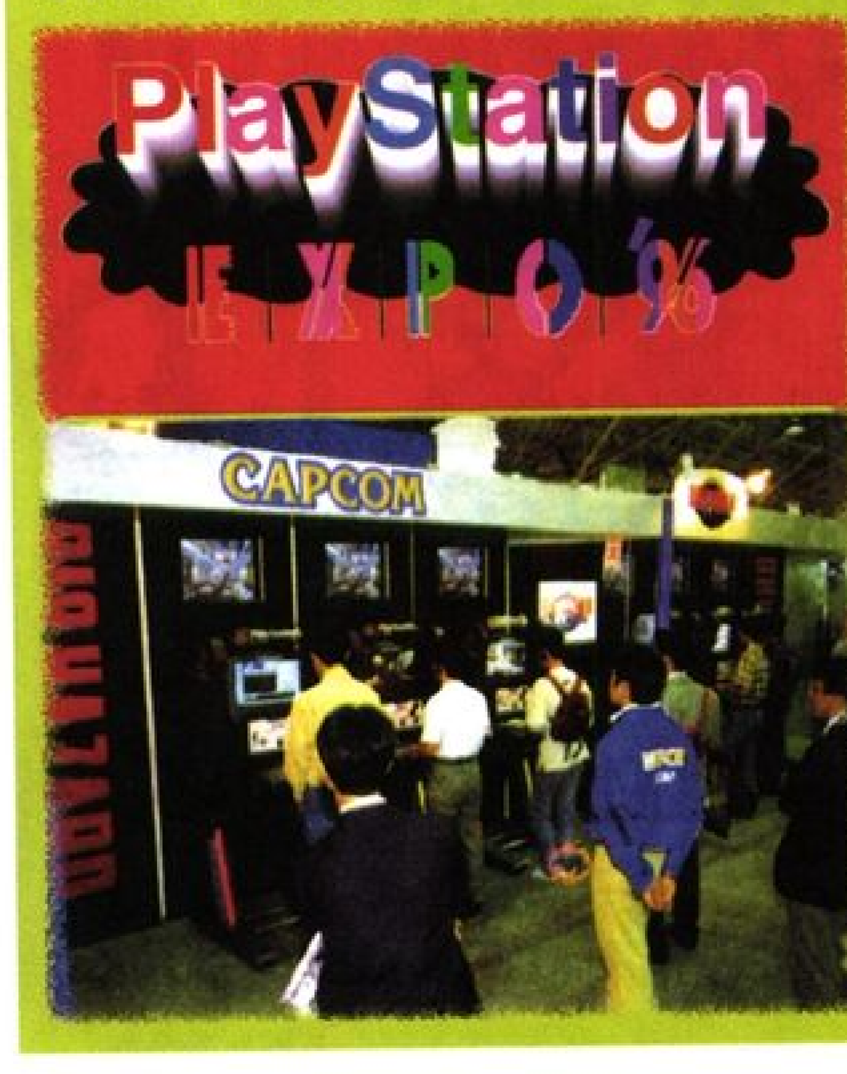
이와 같이 앞으로는 호환성 기판으로 아케이드 게임을 제작해 같은 퀄리티로 시간을 들이지 않고 가정용으로 이식을 할 수 있는 시스템이 정착될 것이다.



남코에 이어 코나미도 호환기판을 개발. 「대전 퍼즐 구슬」은 기존의 퍼즐 게임에 비해 상당한 인기를 끌고 있다

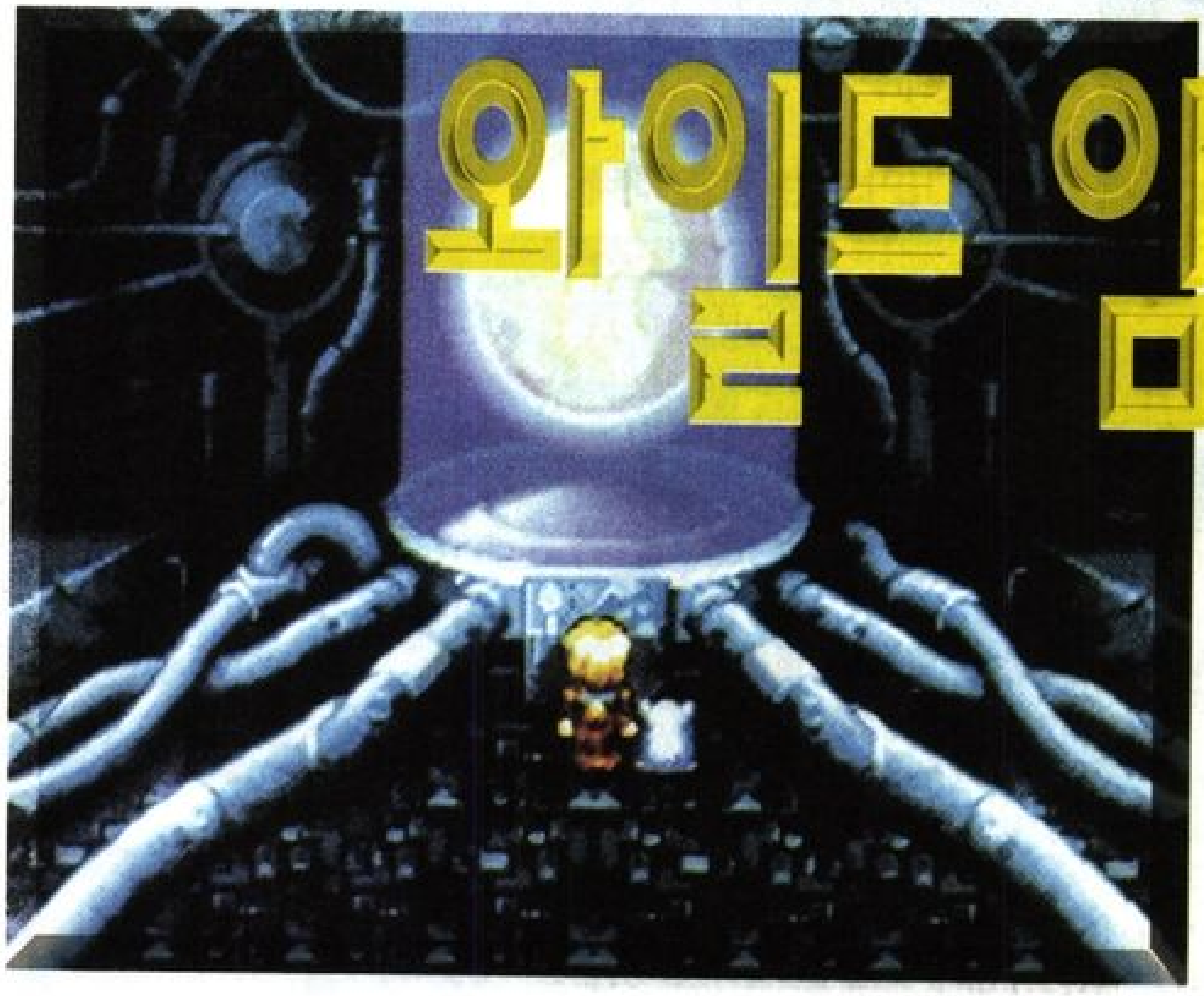
대성황 이룬 PS EXPO'96

플레이 스테이션의 대축제인 엑스포 96이 지난 28일과 29일 양일에 걸쳐 동경 전시관에서 개최됐다. 지난 가을에 이어 2회째를 맞는 이번 행사에는 78개사가 넘는 게임 제작사들이 자사의 최신 소프트를 소개했으며 좀처럼 볼 수 없었던 인기 성우들이 대거 초대되어 갖가지 이벤트에 동참했다. 이날 SNK 부스에서는 PS용 『킹 오브 화이터즈 95』가 시연되어 주목을 끌었으며 이외에도 발매직전의 소프트를 모두 체크해 볼 수 있는 기회가 제공되었다.



퍼즐 요소가 가득한 필드에서 신나는 RPG를!

장 르	롤플레잉	발매일	96년 여름 예정
제작사	SCE	가 격	미 정



와일드 암즈 WILD ARMS

SCE의 신작 RPG 『와일드 암즈』는 퍼즐적 요소가 곳곳에 숨어있는 필드와 풀 폴리곤으로 전개되는 3D 전투신이 돋보이는 게임이다. 필드에서 다양한 이벤트와 스토리를 즐기는 시스템은 종래의 필드형 RPG와 크게 다르다고 할 수 없지만 퍼즐적 요소와 3D 전투신에 의해 기존의 RPG보다 오락성이 배가되어 RPG의 매력이 한층 더 빛을 발한다.

PS

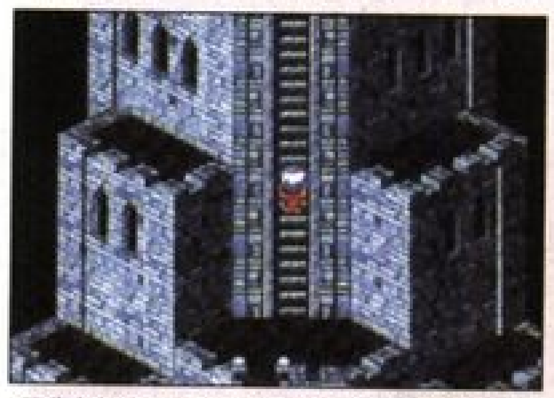
이세계 「펄가이아」의 주인공들

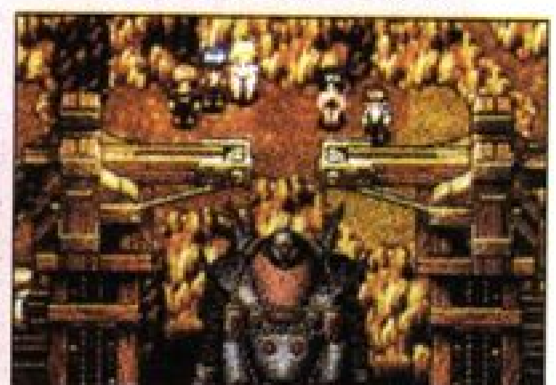


펄가이아 에서 펼쳐지는 환상의 대모험

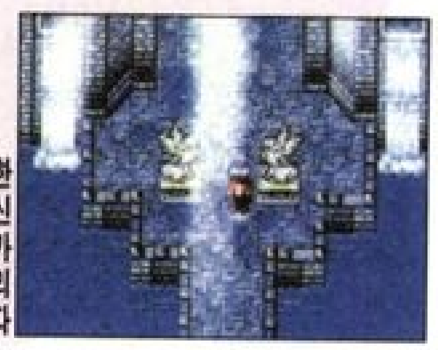
무대는 신비와 기계 문명이 공존하는 세계

이 게임의 무대가 되는 것은 「펄가이아」라고 불리우는 신비의 세계로 마법이나 정령이 존재한다. 동시에 이미 멸망해버린 고도 문명에서 되살아난 기계가 공존하는 언밸런스한 세계관을 갖고 있다.


근대적인 건물도 등장. 풍운아 로디가 부지런히 건물 위로 올라가고 있다


기계문명의 부활?!


마법의 힘을 빌리는 히로인 세실리아


신전에 도착한 로디. 눈부신 광채가 하늘에서 내리 비춰진다

선택한 주인공에 의해 스토리 분기

이 게임에 등장하는 주인공은 3인. 주인공이 여러명이라는 것은 이제 별로 특이할 만한 사실이라고 할 수는 없지만 이 게임이 다른 RPG와 분류될 수 있는 가장 독창적인 점을 찾는다면 3인의 캐릭터가 각각의 독자적인 스토리를 갖고 있어 그 중 한명을 선택하면 최초의 스토리를 선택해 게임을 시작할 수 있다는 것이다. 다시말해 게임 개시부터 3인이 집결하기 직전까지는 스토리가 모두 3개 준

비되어 있는 것이다. 하지만 현 단계에서는 3개의 스토리가 엔딩까지 서로 다른 이야기로 독립될 것인지, 아니면 3개를 복합해 병행시킬 것인지에 대해서는 아직 미정이지만 3인이 집결한 후 파티를 구성해 하나의 시나리오로 전개될 가능성이 크다고 한다. 하지만 어떻든간에 게임 개시 때의 스토리가 플레이어 캐릭터 선택에 따라 풍부하게 변화될 수 있다는 것은 반가운 소식이 아닐 수 없다.

고대문명의 유산을 찾아!

선전용 비디오에서는 마을이 적의 습격을 받는 신이나 거대한 기계 모형이 땅 밑에서 솟아오르는 신 등, 드라마틱한 장면이 상당수



성 안에서 장례 행렬이?! 3명과 어떤 연관이 있는 이벤트일까?

선보여 이벤트 퀄리티의 수준을 암시해 주었다고 하는데, 과연 3명의 주인공들이 궁극적으로 추구하는 것은 무엇일까. 또 고대 문명의 유산이라는 것은 어떤 것일까?

풀 폴리곤으로 플레이어를 사로잡는 전투신

필드 등에서 적과 부딪힐 때에는 완벽한 3D 전투가 된다. 이 전투신이 와일드 암즈 최대의 특징으로 공격·마법·방어 등을 다양한 각도에서 보여준다. 플레이어 시선을 잠시잠깐도 다른 곳에 돌리지 못하게 하는 박력 배틀이 전개되어 긴박감을 연출한다.

전투는 커맨드 선행입력 타입의 턴제

전투 시스템은 커맨드를 먼저 입력하는 타입으로 커맨드 입력 후에는 적, 아군이 뒤섞여 전투는 수초만에 자동적으로 완료된다. 그것이 종료되면 다음 턴으로 이동해 다시 커맨드를 입력하는 형식이 된다.

MVS(모션 뷰 시스템)이란?

플레이어가 임의로 시점을 선택하거나 시점이 일정하게 설정되어 있는 것이 아니라 자동적으로 그 시점에서 가장 박력있는 앵글로 시점이 이동하는 시스템.





○ 적을 등 뒤의 위쪽에서 내려다 본 시점. 파티의 전면이 확실하게 비춰진다



○ 플레이어 캐릭터의 등뒤에서 비춰지는 시점으로 캐릭터의 동작이 정확하게 묘사된다



○ 적의 등뒤를 발 밑에서부터 올려다 본 시점. 점프하는 아군 캐릭터가 박력있게 연출된다

치밀한 연출·화려한 효과가 전투 분위기를 고조시킨다

전투 신에서는 시점이동 이외에도 다양한 연출이나 효과가 설정되어 있다. 예를 들어 공격이나 방어, 마법 등 각각에 대응되는 액션이 조합되어 있어 지금까지의 RPG에는 없었던 화려한 모션을 보여 준다. 공격을 받은 아군 캐릭터가 뒤로 몸을 젖히는 동작이 그 일례라 할 수 있다. 이러한 요소가 시점 이동과 어우러져 전투 신에서도 시각적인 즐거움을 맛보게 해 준다.

커맨드 입력 시의 화면 구성

적캐릭터 이름

적의 이름과 수가 표시되며 공격하는 적을 지정하는 것은 적 머리 위에 표시되는 삼각형 커서를 움직여 결정한다.

커맨드

전투 커맨드는 아이콘으로 표시된다. 십자로 배열되어 있는 것은 각 아이콘이 패드의 방향키와 대응해 있기 때문이며〈중앙의 버튼은 뉴트럴 키(mutual/공통 키〉 최초에는 피하기, 장비, 작전 등의 아이콘을 표시, 선택 후에는 도구, 마법 등의 아이콘이 표시된다.



아이콘의 의미는 세모 버튼을 누르면 알 수 있다



검 아이콘을 선택하면 공격이 시작된다



마법도 아이콘으로 선택하게 된다

시점은 자동 변환

커맨드 입력 후의 자동 전투 부분에서는 폴리곤의 특성이 가장 잘 발휘되어 있다. 전투 중의 시점은 일정하지 않으며 적과 아군 캐릭터의 주위를 이동하며 가장 박력있는 액션을 자동적으로 비춰준다. 예를 들면 영화 등에서 사용되는 카메라 수법과 같이 전투 장면이 자동으로 시점이 변경되어 같은 전투 중의 시점이 적의 머리 위에서나 발밑, 아군의 등 뒤로 다양하게 비춰진다.

공격가이드

아군의 통상 공격

가장 전형적인 전투 수단으로 각 캐릭터에 따라 무기가 달라지며 그것에 대응해 캐릭터의 동작도 다양하게 나타난다. 공격 시 적에게 뛰어들어 칼을 휘두를 때의 스피드감은 상쾌할 정도로 속공이다.



평상시 공격은 적이 있는 장소까지 점프해 덮치는 느낌으로 접근한다

아군의 마법 공격

마법공격의 강렬한 시각효과는 레이더 광선에 의한 마법으로 적을 관통하는 신이나 광범위하게 퍼지는 섬광으로 여러명의 적을 완전히 태워버리는 통쾌한 신에서 잘 나타난다.



한명의 적을 공격할 때 주로 사용한다



일순간에 적을 관통시킨다. 마법이라고 하기 보다는 일종의 하이테크 병기라고 하는 것이 더 어울리는 것같다


전투가 시작되면 허리를 숙이고 팔을 크로스하면 데미지를 줄일 수 있다



검을 휘두르면 적이 있는 방향으로 넓은 섬광이 비춰지는데 이것은 다수의 적을 공격할 때 효과가 있다

가드

적의 공격을 피하기 위해 가드(방어)를 선택하면 캐릭터는 전투 개시 후 두팔을 교차시키고 허리를 숙여 방어 자세를 취한다.

적의 공격

아군의 공격만이 아니라 적의 공격에도 다채로운 동작이 준비되어 있다. 이 게임에서는 출현한 적이 어떤 모션을 취하는지 적 공격을 관찰하는 것도 하나의 즐거움이된다.


적의 공격에서도 시각적인 즐거움을 제공한다

퍼즐적인 요소로 인터랙티브한 플레이를 즐기자

이 게임이 다른 필드 형태와 크게 구분되는 것은 퍼즐 요소가 조합되어 있다는 것이다. 플레이어 캐릭터는 플레이어 조작에 의해 다양한 액션을 보여준다. 이와 같은 조작에 의해 앞으로 진행시킬 수 없게 하거나 입수할 수 없는 아이템이 생기기도 한다. 즉 다른 RPG가 「조사」로 해결할 수 있는 행동이 이 게임에서는 캐릭터를 실제로 조작해야 해결된다. 그것이 바로 이 게임에서 말하는 퍼즐적 요소이다.


땅 위를 걸어가면 발자국이 생기고 잠시 후에는 흔적도 없이 사라져 버린다

다양한 액션이 플레이어에게 요구된다

플레이어 캐릭터가 취하는 행동에는 달리기, 들어 올리기, 피하기, 도구를 사용하는 액션 등이 있다.

어떤 물체 앞에서 버튼을 눌러 들어올리고 다시 한번 버튼을 누르면 그것을 던질 수 있다. 또한 버튼을 누른 채 달리기 시작하면 종, 횡, 사면 등 8방향으로 달릴 수 있게 된다.

도구를 사용한 액션

도구에는 다양한 종류가 있는데 이것은 쥐의 일종인 「가제네즈미」로 여러가지 다채로운 액션을 취할 수 있게 해준다



트랩에서 보여지는 다양한 액션

필드 화면 중에서 특히 퍼즐 요소가 두드러지게 나타나는 것은 던전이다. 던전 내에서는 다다르는 곳마다 트랩이 설치되어 있어 플레이어는 위에서 설명한 액션을 구사해 빠져나가야 한다. 여기에서는 이벤트에서 이벤트로 통하는 길로서만이 아니라 그 자체가 하나의 재미로써 던전이 등장하는 것이다. 또한 던전에서의 적과의 충돌 회수는 퍼즐을 즐기는 데에 방해가 되므로 그 빈도를 낮게 설정할 예정이라고 한다.

밀기 를 사용하는 트랩

「밀기」는 움직여 놓아야 할 장애물에 대해 방향키를 계속 누르고 있기만 하면 되는데 무엇인가 무거운 것을 올려놓지 않으면 안되는 스위치 등이 있을 때 유효하다.

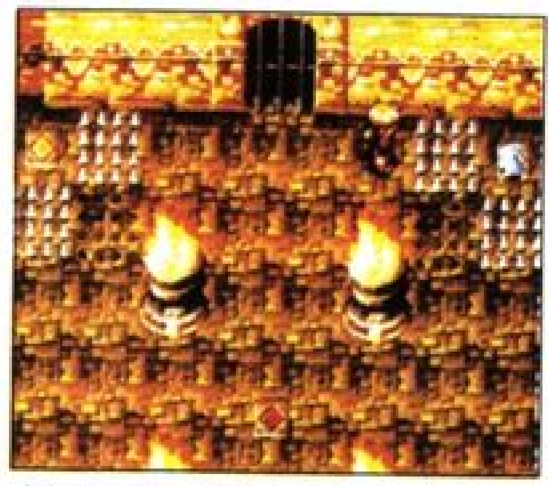

마법사의 동상을 밀어 사각형 구멍에 맞춰 넣으면 이벤트가 발생한다?!


상자를 밀어 악마의 동상 주위에 늘어뜨려 배열하면 전진할 수 있는 길이 열린다

도구를 이용하는 트랩

앞에서도 설명한 가제네즈미는 먼 곳에 있는 물건을 가져올 때 편리하며 보물상자 등이 구멍에 빠져 있을 때에 유효하게 사용된다.
그 밖에는 폭탄 등의 도구도 있다.


평상시에는 절대로 잡을 수 없는 보물상자도 가제네즈미를 사용하면 간단하게 얻을 수 있다


가시가 나와 있는 마루를 밟지 않기 위해 가제네즈미를 사용해 스위치를 밀면 안전하게 빠져나갈 수 있다

달리지 않으면 진행되지 않는 장소?

필사적으로 달려서 건너지 않으면 진행되지 않는 트랩도 있다


마법사의 동상을 밀어 사각형 구멍에 맞춰 넣으면 이벤트가 발생한다?!

PS용 여신전생 시리즈 등장!

여신이문록 페르소나



장 르	RPG	발매일	96년 9월 예정
제작사	아트라스	가 격	미 정

슈퍼컴보이에서 출발한 세기말 RPG 『여신전생』 시리즈가 PS로 발매된다. 새턴용은 『데빌사마나』라는 타이틀로 마법 효과와 게임의 진행을 도와주는 컴퓨터, 전투신 등이 파워 업되어 지난 12월 등장했다. 하지만 이번 PS용 『페르소나』는 단순한 파워 업의 차원이 아니다. 전작과는 전혀 다른 오리지널 스토리와 시스템을 도입, 종래의 여신전생』 시리즈에서는 느낄 수 없었던 여신의 매력을 발산하게 된다.

독자적 신 시리즈가 막을 연다

페르소나」 소환과 전투신

컴퓨터를 사용, 악마를 동료로 맞이해 그것을 소환하는 것이 종래 『여신전생』의 주된 구성이었다. 그러나 이번에는 그 시스템을 한층 진화시켰다. 주인공들은 페르소나의 힘에 의해 악마를 자신들의 몸 안으로 불러들여 그들의 힘을 빌리는 형식이 된다. 이 악마들은 소환 스펠과 「마인드 머서」라는 인물의 손을 빌려 몸 안으로 불러 들여 다양한 능력으로 변화시켜야 한다. 이 게임에서는 전투능력이나 공격 방법도 변화무쌍하므로 적절한 것을 선택하는 것이 중요하다.

이번 전투신에는 포메이션(FOR-MATION)이라는 개념이 도입되어 적과 아군의 위치에 따라 전략성이 강화된 전투를 펼칠 수 있게 됐다.

쿼터 뷰 이벤트 도입

2D나 3D 맵에서 주인공들이 만나게 되는 것은 악마만이 아니다. 감정을 가진 인간이나 모험에 힘이 되어 주는 친구들도 만나게 되는데 이때 발생되는 이벤트에서는 캐릭터의 세밀한 동작뿐만 아니라 각 캐릭터에 대응되는 대사까지 모두 화면에 표시된다. 이로써 지금까지 3D 화면만으로는 표현하기 힘들었던 복수 캐릭터의 연기가 가능해졌다.

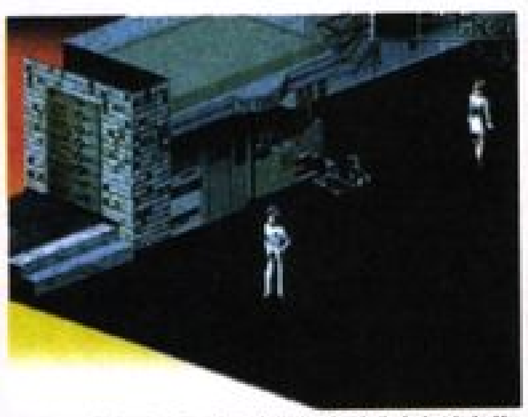


주인공의 주변 파악이 보다 명확해져 이벤트 신에서는 긴박감을 연출하며 스토리는 여러 등장인물들의 감정이 복잡하게 얽혀 하나로 전개된다


새로운 마법소환인 페르소나. 「잭 랜턴」을 소환해 그 힘을 몸속으로 흡수하고 있다

페르소나란?

원래 인간의 마음 깊은 곳에는 또 다른 인격이 잠재되어 있는데 이것을 불러 내는 것을 「페르소나」라고 한다. 이것은 보통 꿈을 꾸거나 페르소나의 존재를 지각할 수 있는 강한 정신력의 소유자만이 소환할 수 있다. 이 게임에서는 전작과는 달리 악마의 교섭이 「페르소나 소환」이라는 신시스템과 새로운 키워드에 의해 진행된다.


이벤트 신의 화면은 이동신에서 더 확대되어 실감나는 영상을 보여준다. 사진은 지하철에서의 이벤트 장면

주인공 & 소노무라 아사키

페르소나에 의해 소환되어 플레이어의 분신이 되는 주인공과 스토리를 이끌어가는 중심 인물인 소노무라 아사키가 이 게임의 주인공들이다. 이들은 두명 모두 성 엘민 학원에 다니는 고등학생으로 아사키는 1년 전부터 계속되는 병원생활로 인해 현실을 비관적인 시각으로 바라보게 된다.


학교나 건물 등과 같은 폐쇄 공간에서는 3D 맵으로 이동하게 된다


마음의 문의 닫아버린 아사키

악마와의 교섭을 변화시키는 컨택트 시스템

페르소나 소환과 함께 새롭게 시도된 컨택트 시스템으로 전작 시리즈에서는 화면상으로 나타나지 않았던 내부 데이터를 보여준다. 이것으로 악마의 감정이 교섭 중에 계속 표시되어 소환 스펠을 얻는데 도움을 준다. 이 게임에서는 감정 페러미터의 변화를 보는 것만으로도 충분히 교섭의 묘미를 맛볼 수 있다.


화면 왼쪽 윗부분에 있는 것이 감정 페러미터

반프레스토가 내놓은 최초의 폴리곤 격투

장르	격투 액션	발매일	96년 8월 예정
제작사	반프레스토	가격	미정



메가튜도 2096

반프레스토가 5개의 신 타이틀을 각기 다른 장르로 준비하고 있다. 그 중에서 『메카튜도 2096』은 반프레스토가 내놓는 최초의 폴리곤 격투 액션으로 100년 후의 로보트 세계를 그리고 있다. 지금까지 PS로 발매된 2개의 작품을 보면 알 수 있겠지만 반프레스토의 그래픽 기술은 이미 정평이 나있는 수준이므로 로보트 캐릭터들의 멋진 스타일을 기대해 봐도 좋을 것같다.

PS

메가튜도 2096의 키워드 4

스토리

지금부터 약 100년 후인 2096년이 무대가 되며 인류는 지구의 위성 궤도 위에 코로니를 건설하게 되고 달이나 화성, 금성에는 영구적인 기지를 건설한다. 인류의 총 인구는 200억을 넘어 그 90%는 우주 생활을 영위하게 되고 우주 거주자들은 어느 정도의 자급능력을 갖게 된다.

또한 시간이 흐르면서 코로니들은 하나둘씩 독자적인 국가로서의 기능을 수행하게 된다. 우주는 크게 두 세력으로 양분되어 유지, 병기 개발은 현재의 모터 스포츠와 같은 구조로 운영된다.

매년 세계 제일의 기체를 선정하는 메가튜도 그랑프리에서 우승한 기체는 군에서 뿐만 아니라 일반 시장에서 상품화가 될 정도로 위력을 가지게 된다. 각 기업에서는 최고의 선전 효과를 얻을 수 있는 기회를 놓치지 않기 위해 정예 팀을 결성해 격투 대회에 출전시킨다.

메가튜도 그랑프리

매년 개최되는 메뉴 버르웨어 이벤트. 시즌은 4월에서 12월까지이며 격주로 세계 각국을 돌며 출전, 8월까지 예선을 치루고 10대의 기체가 최종리그에 출전하게 된다. 참가 자격의 제한은 없지만 개인 참가나 기체가 손상되었을 때 다시 회복시킬 수 있는 수리 능력이 없으면 상당히 불리하게 된다. 대부분은 후원해 주는 기업을 갖고 출전하게 되는 것이 보통이다.

메뉴 버르웨어(M.W)

메가튜도 그랑프리에 출전하는 기체병기 로보트을 지칭한다. 이 세계에서는 생략해서 M.W라고 부른다

참가 규정

메가튜도 그랑프리에는 파일럿의 연령과 팀 체제에는 제한이 없지만 다음과 같은 4가지 참전 규정이 있다.

① 다관절 구조를 가진 인간형 로보트 병기 또는 그에 준하는 형태의 기체이어야 할 것.
② 파일럿이 탑승해 직접 조종할 것.
③ 기체의 전체 길이는 15m 이내, 중량은 100t 이내이어야 할 것
④ 동력원이나 발동기를 기체 내부에 탑재할 것

캐릭터 소개

우선 등장 예정에 있는 4대의 M.W에 대해 살펴보기로 하자.

실제 게임에서는 20여종의 M.W가 등장하게 되며 바니라 가이저와 같은 인간형 기체 이외의 괴상한 4족 보행 로보트도 등장한다.

다이 브링거 Dy Bringer

프로필

- 파일럿 : 휴지
- 소속사 : 레이달 스테일 워크스
- 장비 : 44AT라이플/빔 소드/실
- 길이 : 12.4m





공격과 수비의 밸런스가 좋은 백색의 기체로 베테랑 메카닉의 하드와 여성 네비게타인 루시가 싸움을 지원해 준다.

인간에 가까운 표준형의 체형으로 높은 기동력과 정확한 사격 능력을 겸비했으며 근거리 전에서는 순간적으로 발생시킨 에너지 결정체를 이용해 「노브아」라고 불리는 기술을 구사한다. 파일럿은 주인공인 휴지로 연령은 19세, 신장은 172cm. 그는 전쟁 고아로 어린시절 시골 어느 정비 공장에 버려져 정비일을 배우면서 파이럿의 꿈을 키웠다. 파이럿으로서는 초보자에 가깝지만 유력한 우승 후보로 주목되고 있다.



헬 브라이드 Hell Bride

- 파일럿 : 시라
- 소속사 : CLEO
- 장비 : AR라이플/레이더 네일
- 길이 :12.11m

경량급의 적색 기체. 파일럿인 시라를 시작으로 팀 전원이 여성으로 지원하는 스폰서도 많다. 쇼트 레인지의 연속공격이 탁월하다

본래는 에스메럴드라는 이름을 갖고 있었는데 이 기체에 패하면 가루가 될 정도로 무참한 형상이 된다고 해서 지옥의 화신이라는 닉네임으로 불리워지게 됐다. 파일럿은 시라라는 19세 여성으로 겉모습과 행동에서 거만함이 풍기지만 사실은 전쟁에서 생이별한 가족을 찾기 위해 일부러 눈에 띄는 특이한 행동을 하게 된 것이다.

카제 키리 Kaze-Kiri

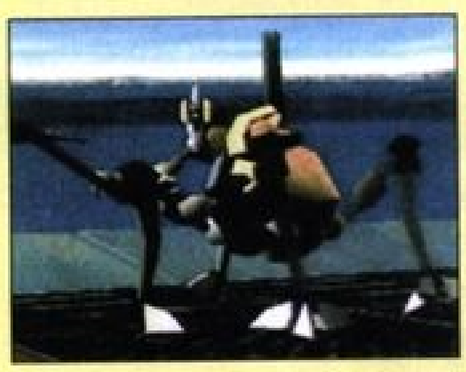




- 파일럿:마스터
- 소속사:TEAM SINOBI
- 장비 : 프로톤 버즈카/빔 톤파
- 길이 :11.92m

컨셉트부터 인자로 제작된 검은 기체. 파일럿인 마스터를 비롯해 팀 전체가 베일에 싸여 있으며 기술도 해피한 것이 대부분이다. 파일럿인 마스타가 습득한 인술을 기체에 재현시키기 위해 비밀리에 제작된 기체로 파일럿은 사이보그로 검은 복장을 하고 있어 연령이 불분명하며 필요 이상의 말은 일체 하지 않는다.

바닐라 가이저 Vanilla Giger



- 파일럿:바닐라
- 소속사:Darkral
- 장비 : 포톤 레이더/그라비티 하켄
- 길이:12.18m

4족 보행의 중량급 기체. 특정 제작사가 없으며 개인 참가라는 이색적인 팀 구성을 하고 있다. 외형은 무시하고 실용성만을 추구한 결과 다른 기체에 비해 스타일은 조금 우스꽝스럽게 되었지만 사격과 이동시의 안정성은 다른 기체보다 상당히 우수하다. 파일럿은 바닐라라고 불리는 13세의 여자 아이로 긴 머리를 뒤로 묶어 야구모자를 눌러 쓰고 있어 남자로 착각하기 쉽다.





이 사진만으로는 기체의 크기를 실감할 수 없지만 실제로는 시합 전에 파이럿이 탑승하는 장면이나 KO 시에 구급차로 수송되는 신을 보면 그 어마어마한 병기 로봇의 실체를 짐작할 수 있다

M.W 격투에서 보여지는 5가지 격투 요소

규칙

상대의 HP가 제로가 되어 전투불능이 되면 승리. 또는 상대의 무기 유니트를 파괴하거나 동력계 유니트의 내구력을 제로로 만들 경우 승리하게 된다. 제한시간 내에 승부가 나지 않을 때에는 HP의 잔량이 많은 쪽이 우승하게 되며 무승부가 되는 경우도 있다.

2계통의 무기 장비

어느 기체라도 반드시 검 등의 냉기(冷器)인 쇼트 레인지용 무기와 총 등의 화기(火器)인 롱 레인지용 무기를 장비한다.

- ■화기: 롱 레인지용 무기. 총이 메인이 되며 미사일 등도 여기에 포함된다
- ■냉기:검 등의 쇼트 레인지용 무기. 회피 이외의 전법으로 이용하는 것도 가능

필살기

각 로보트마다 개성있는 필살기를 가지고 있으며 필살기는 탑승한 파일럿의 능력에 좌우된다. 파일럿의 능력을 M.W가 보안해 파괴력을 증폭시키는 시스템으로 커맨드는 아직 밝혀진 것이 없다.

거대 로보트의 전투법

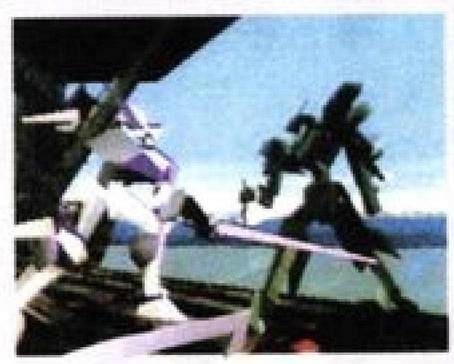
40톤이 넘는 거대 로보트들의 전투인 만큼 상대를 들어올려 던지는 기술은 존재하지 않는다. 대신 쇼트 레인지 공방은 추격이 메인이 된다.

리니어 대쉬

M.W는 리니어 대쉬라고 불리는 호버링은 모든 기체에 대응되어 있는 이동 방법이다. R1을 누르면 안쪽으로, R2를 누르면 바로 앞으로 위치가 옮겨진다. 양쪽을 누르면 상대가 있는 쪽으로, 왼쪽을 누르면 역방향으로 대쉬하게 된다.







신나는 총격전이 메인이 되는 원거리 전에서는 양손에 든 레인지를 교차해 적을 쓰러뜨리기도 한다. 풀 폴리곤으로 인해 원거리에서의 캐릭터는 작게 근거리에서는 클로즈 업되는 등 여러가지 카메라 앵글로 연출된다. M.W는 전체 20여종에 이를 것이라고 하는데 이번호에 공개된 4대의 기체는 3월 28일 ~ 29일에 개최된 플레이 스테이션 EXPO' 96에서 대전 가능 버전으로 출전한 기체들이다

PS

이렇게 콩알만한 바운티 헌터는 처음이야!

크라임 크래커즈 2

장 르	롤플레잉
제작사	SCE
발매일	96년 여름 예정
가 격	미 정

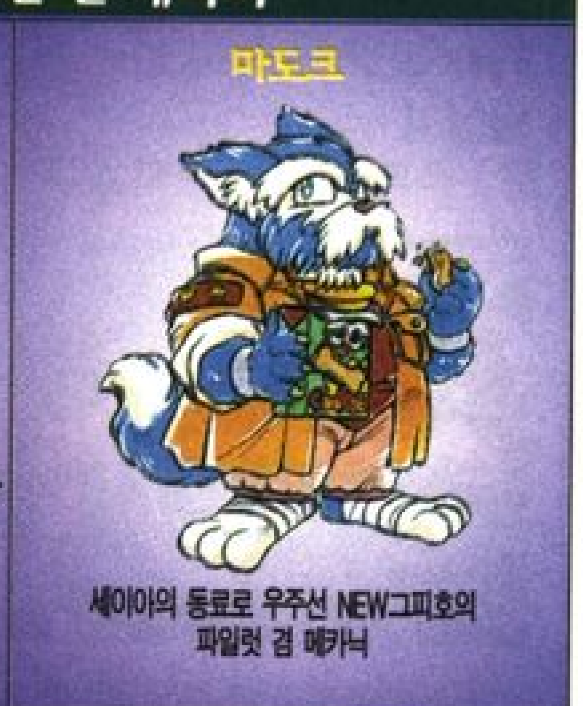
전작 『크라임 크래커즈1』은 PS 최초의 RPG로 부드럽고 스피디하게 스크롤되는 풀 폴리곤 던전과 3분이 넘게 펼쳐지는 풀 애니메이션과 깔끔한 동영상 엔딩으로 많은 화제를 불렀던 게임이다.
그러한 전작이 이번 PS용에서는 참신한 전투 시스템과 고저차가 확실히 느껴지는 다채로운 던전으로 재탄생되었으며 시나리오도 전작 2배로 늘어나 멀티 엔딩으로 변신했다.

새롭게 탄생된 2탄 의 모든것

「2」에 등장한 신 캐릭터



파티의 리더로 전작의 주인공인 에미리아에게 매료되어 크래임 크라커즈가 된 대부호의 외동딸. 언제나 원숭이 엔쿠와 함께 한다



세이아의 동료로 우주선 NEW그피호의 파일럿 겸 메카닉



세리아의 시중을 들어주는 아이로 회복·방어를 담당하며 가끔은 청소도구를 휘두르며 과감하게 싸우기도 한다



말수가 적지만 상냥한 성격의 너구리형 변종 인간의 격투가. 강력한 공격력과 필살기를 소유해 주로 대보스 전에서 활약한다



두뇌는 세리아의 할아버지이지만 죽고 난 뒤에 다른 사람의 몸으로 이식되었다. 현재 세리아의 뒤를 돌봐주고 있다



갤럭시 폴리스의 멤버로 잃어버린 여동생을 찾고 있다. 세리아의 정식 멤버는 아니지만 이야기 전개에 따라 같은 동료가 되어줄 때도 있다

신요소 체크

화면 레이아웃이 진화

맵 윈도우가 화면 중앙에 배치되어 파티의 전위·후위 개념도 한눈에 파악할 수 있게 됐다



다양성이 증폭된 플레이어 캐릭터 공격

플레이어 캐릭터는 메인과 서포트로 무기를 나누어 사용할 수 있어 공격하면서 자유로운 전략을 펼칠 수 있게 개선되었으며 2명의 파티를 동시에 조작할 수 있는 시스템이 채택되었다.

새로운 시스템

「2」에서는 새로운 시스템이 다수 채택되었는데 그 중에서 가장 특색있는 것은 「체크 커맨드」로 장애물을 밀거나 끌어서 파티의 진로를 열기도 하고 적의 진로를 차단하기도 한다. 그 외에 「조사」 커맨드가 있는데 이것으로는 트랩의 성질을 감정해 트랩이 작동하기 전에 그것을 발견해 내어 피할 수 있게 해 주기도 하고 숨은 아이템을 찾는데 도움을 주기도 한다. 또한 전작에서는 가드 중에 좌우 이동만 가능했으나 「2」에서는 전진도 할 수 있게 됐다.


「밀기」와 「조사」도 간편하게!

「2」의 매력은 크라임 크래커즈 대전 모드!

「2」에서의 가장 큰 매력은 대전 케이블에 대응해 『둠』과 같이 통신 대전을 할 수 있게 되었다는 것이다. 또한 메모리 카드로 세이브할 수 있어 자신이 육성한 캐릭터로 대전할 수 있다.
또한 대전 모드도 추가되어 필드에 숨어있는 아이템을 누가 먼저 빨리 찾아내는가 또는 대전 필드에 설치된 트랩을 얼마나 능숙하게 피해 가는가 등 흥미로운 모드로 대전할 수 있게 됐다.



1대 1 대전에서 2P 협력은 이 모드에서 불가능하다. 그러나 무기는 메인 웨폰과 서브 웨폰으로 나누어 사용할 수 있다

록맨 X3

장 르	액션
제작사	캡콤
발매일	96년 4월말 예정
가 격	5,800엔

PS용에서는 오리지널 애이메이션이!

최근 3D 격투 액션이나 시뮬레이션이 주류를 이루고 있는 PS에 오랫만에 정통 스크롤 액션 게임이 등장한다. 이미 슈퍼컴보이에서는 그 진가를 인정받고 있는 록맨이 지난 12월 제 3탄인 『록맨X3』를 발매한 후 이번에는 PS로 완벽 이식된다.

인간의 사고 회로를 가진 로보트 「레프리로이드」가 인간과 공존하는 미래세계에서 반란을 꾀하는 레프리로이드를 진압하기 위해 그와 똑같은 형체를 한 록맨X가 이레귤러 헌터(변칙 헌터)로서 활약한다는 것이 주된 스토리다.

게임의 기본은 슈팅 액션. 숨겨진 특수 무기로 파워 업해 가며 각 스테이지의 보스를 쓰러뜨려야 한다.

이번 시리즈는 SFC의 완전한 붕어빵 이식이라고 할 수 있지만 여기에 오리지널 요소가 첨가된다는 것이 특징이다. 오프닝 신에서는 지금까지의 『X』시리즈가 애니메이션으로 펼쳐져 이 게임을 전혀 몰랐던 사람도 록맨 세계의 인물이나 라이벌 캐릭터 등을 쉽게 파악할 수 있도록 설정되었다.


보스를 격파, 폭발하는 적 기지 속에서 탈출!

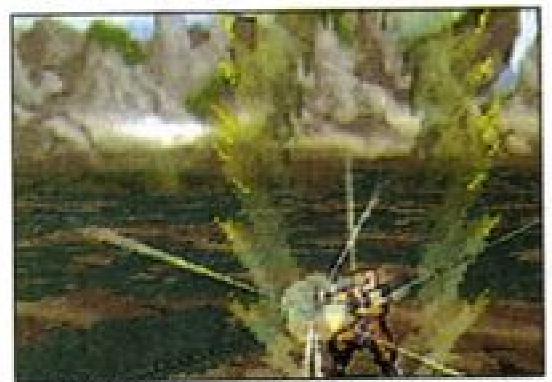

4개의 파트를 입수해 최강 상태가 된 X와 대 보스 시그마가 환상의 배틀을 보여준다

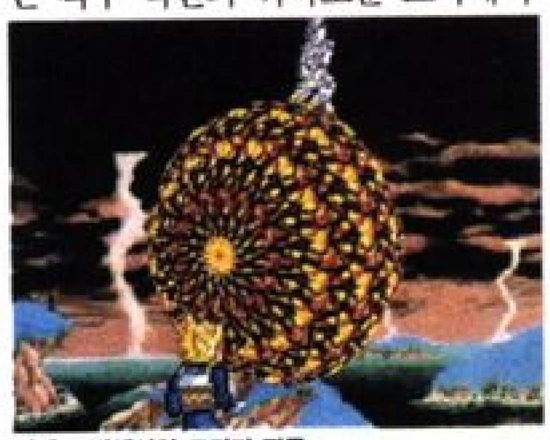
드래곤 볼 Z 위대한 드래곤 볼 전설

장 르	롤플레잉 애니메이션
제작사	반다이
발매일	96년 5월 예정
가 격	5,800엔

입체공간에서 명장면 재현!

거의 전 기종에 걸쳐 이식된 『드래곤 볼』이 격투에서 플레잉 애니메이션이라는 조금 낯설은 장르로 변신해 PS에 등장한다. 스테이지는 모두 8개이며 캐릭터는 약 50명으로 그 중에 30명 정도가 전투에 참가할 수 있는 캐릭터들이다. 관심이 집중되는 배틀 신은 최대 3인끼리 전투가 가능하며 커맨드 입력은 격투 액션의 까다로운 조작에서 탈피, 보다 쉽고 간편해졌다.


크리링이 발사하는 광산 에너지 탄. 크리링은 베지타편 이후에는 그다지 도움이 되지 않았지만 PS용에서는 어떨지!


나메크 별에서의 프리더 전투. 「프리더사이코키네시스」의 위력은 별이 분해될 정도라고 하는데…


베지타의 「빅뱅 어택」. 자부심이 강한 사이야의 왕자. 처음에는 적이었지만 나중에는 Z전사가 된다

롤플레잉 애니메이션이란?

간단히 말해 RPG 성향을 띤 격투 액션이라고 할 수 있으며 명칭에 애니메이션이 붙은 것만 봐도 알 수 있겠지만 플레이어의 보는 즐거움이 중시된 장르이다.

PS

미소녀전사 세라문 슈퍼S

장 르	격투 액션
제작사	엔젤
발매일	96년 3월 8일
가 격	5,800엔

모션 캡처로 다시 태어난 세라문 전사


CG무비의 퀄리티가 어느 정도의 수준인지 이 사진을 보면 알 수 있지 않을까?!

벌써 제 4탄째로 접어든 『미소녀전사 세라문』 시리즈가 드디어 플레이 스테이션에 등장했다.

이 게임의 기본이 되는 것은 슈퍼컴보이용의 『세라문S 주역 쟁탈전』에서 등장한 친숙한 5명의 전사(꼬마 세라 문, 우라누스, 넵튠, 프루트)가 여러 혹성 전사들을 선택해 다른 세라 전사를 쓰러뜨리고 주역의 자리를 차지하는 것이다.

필살기에는 오토 모드가 채택되어 좀 더 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 배려되었으며 파워 업된 이번 시리즈에서는 최신 의상과 필살기 등 타 기종에서는 아직 한번도 등장하지 않았던 인기 캐릭터 「세라 새턴」이 첫선을 보이는 등 반가운 요소가 가득 준비되어 있다.

이 게임에서는 모션 캡처를 통해 실제의 여성 격투사의 입체감 있는 모션 패턴을 그대로 본떠 종래의 2D 격투와는 비교할 수 없는 매력을 발산한다.


꼬마 세라문 전사의 초필살기 「트윙크 엘」

용어 설명

모션 캡처 (MOTION CAPTURE) : 이 기법은 초기 모탈 컴배트와 최근에는 철권 시리즈에 이용된 것으로 실제 인간의 움직임을 데이터로 받아들인 후 그것을 게임, 또는 영화의 특수 효과에 응용하는 방법이다. 이 게임에서는 인간의 동작 데이터를 기초로 그 위에 애니메이션 셀화를 입혔다고 할 수 있다.



SFC 살아남기에 안간힘

SFC의 가능성을 넓히는 새로운 시스템!!

"SFC터보"가 게임을 바꾼다

SFC

장장 2년 가까이 세간의 이목을 집중시켰던 『슈퍼 마리오 RPG』가 드디어 발매되어 슈퍼컴보이 유저들 뿐만 아니라 마리오 팬들이 열광하고 있다. 아무리 차세대기가 활보하고 64비트가 주도할 게임 업계라고 하지만 아직도 슈퍼컴보이는 영원함을 입증하는 한달이기도 했다. 또한 슈퍼 로보트 대전 시리즈인 『슈퍼 로보트 대전 외전 마장기신』도 발매되어 풍성한 한달이 아니었을까 한다.
그리고 닌텐도를 버리고 PS로 떠난 스퀘어의 롤플레잉 게임인 『루드라의 비보』가 새로운 이슈로 떠오르고 있다. 스퀘어의 SFC 작품의 마지막 유작이라고 해도 좋을런지

이달의 기대 소프트

루드라의 비보

스퀘어의 정통 롤플레잉 게임 루드라의 비보가 발표된지 불과 1달만에 출시되어 SFC팬들을 놀라게 하고 있다. 4천년마다 반복되는 멸망과 발생의 역사를 인간족이라는 현재 지배족들이 그 위기를 풀어나가기 위해 펼치는 다양한 이벤트와 그 속에 숨어 있는 수수께끼들이 많은 롤플레잉 팬들을 긴장시키고 있다.



일본 경제신문의 발표와 같이 94년말 75%의 시장 점유율을 보이던 닌텐도의 슈퍼패미콤이 95년 말에는 33%로 반감되고 세가, 소니의 급성장에 주춤하는 등 단계적 개발 외면이라는 지적에 따라 세계 게임기 시장을 석권하다시피했던 닌텐도의 아성이 흔들리고 있다. 반면에 세가 새턴과 소니 플레이 스테이션은 각각 32%, 30%로 급성장하여 연말이면 누계 판매대수 1,000만대를 돌파할 것으로 보인다.

하드웨어와 소프트웨어가 팽팽하게 맞서고 있는 가정용 게임기 시장의 생리로 볼 때, 일단 하드웨어 1,000만대 돌파는 결국 닌텐도 아성의 붕괴를 의미한다는 점에서 주목된다.

이같이 닌텐도가 궁지에 몰린 이유는 장기적인 시장 독점을 추구한 나머지 현실 수준을 고려한 기술 개발을 외면한 전략적인 실수라는 지적이다. 닌텐도는 후발 업체들이 16비트 게임기보다 한세대 앞선 32비트 게임기를 개발해서 추격해오자 64비트 게임기 「닌텐도64」를 개발한다고 발표했다. 그러나 95년말 출시 예정이던 닌텐도64가 4월말 그리고 6월말로 잇달아 연기 소동을 벌이는 등 개발에 어려움을 겪고 있다.

한편, 지난 1월 닌텐도가 슈퍼패미컴용 소프트웨어 가격을 7,500엔이라는 저 가격으로 인하한다고 발표한 후 파격적으로 싼 가격으로 게임을 즐길 수 있는 「SFC 터보」라는 새로운 시스템을 반다이에서 개발하는 등 새로운 하드로 공백만회를 노리는 정책을 펴고 있다.

이것이 슈퍼패미컴 터보다!!

슈퍼패미콤이 등장한 이래로 6년이 지난 지금 각종 차세대 CD 롬 머신이 앞을 다투어 발매가 되었음에도 불구하고 아직까지는 슈퍼패미콤이 압도적이다. 닌텐도에서는 현재도 슈퍼 FX 칩과 CG폴리곤 렌더링 화상을 스프라이트 데이터로서 사용한 『슈퍼 동키콩』시리즈 등으로 상식을 타파하는 여러가지 시도를 해 왔으며 최근에는 「슈퍼패미콤 터보」라는 새로운 시스템으로 SFC의 게임 선택 폭을 넓히려 하고 있다.

이 「슈퍼패미콤 터보」는 반다이가 독자적으로 개발한 시스템으로 2메가 본체 카세트에 4~8메가까지의 최대 2개의 게임과 데이터 카세트를 동시에 꽂고 사용 가능한 정말 무시무시한 시스템이다.

처음에 기본이 되는 본체 카세트에 『SD건담』 또는 『SD 울트라맨』의 게임 카세트 1개를 포함시켜 발매하는 것으로 결정되어 있다. 또 본체 카세트에 별도로 판매하는 게임 카세트를 꽂는 것으로 다른 게임을 플레이할 수 있게 되었다. 또한 비어 있는 또 하나의 슬롯에 대응되는 게임 카세트와 데이터 카세트를 꽂으면 새로운 놀이가 가능하게 된다. 소비자들의 가장 관심 부분인 가격도 1개에 3,800~4,500엔으로 이것 역시 유저들을 생각한 가격 설정으로 박리다매의 원칙 하에 설정된, 유저들 입장에서 보면 「터보」의 발매와 더불어 가격 면에 있어서도 기쁜 소식이 아닐 수 없다.



이것이 소문의 아이템 「슈퍼패미콤 터보」시스템이다!!
상당히 옆 폭이 넓은 본체의 카세트에 2개의 카세트를 꽂는 슬롯이 열려 있다. 독특한 디자인으로 제작되었다

터보의 이념 '싸고 재밌다'

이미 반다이에서는 새로운 시스템 「슈퍼패미콤 터보」로 즐길 수 있는 게임을 몇가지 발표하고 있으며 그 중 『SD 건담』과 『SD 울트라맨』은 캐릭터의 파워 업과 맵 어레인지를 통해 새로운 플레이 방법을 제안하고 있다.

카세트를 2개 꽂을 수 있다는 획기적인 터보만의 메리트는 위에서 설명한 것 이외에도 무수히 많다. 예를들면 사운드 노벨 타입의 게임이라면 1개의 카세트에 들어 있는 이야기를 전부 플레이했어도 다음 카세트를 꽂으면 새로운 이야기를 즐길 수 있게 된다. 게다가 새로운 카세트를 1개 사는 것보다 훨씬 싼 가격으로 즐길 수 있다니 정말 굉장한 시스템이라고 할 수 있다. 백업도 되어 있어 언제라도 모험을 계속할 수 있는 롤플레잉 게임과 갑자기 적을 뒤에서부터 추가시키거나 하는 등 플레이어의 상상력을 풍부하게 할 수 있는 꿈과 같은 시스템이다.

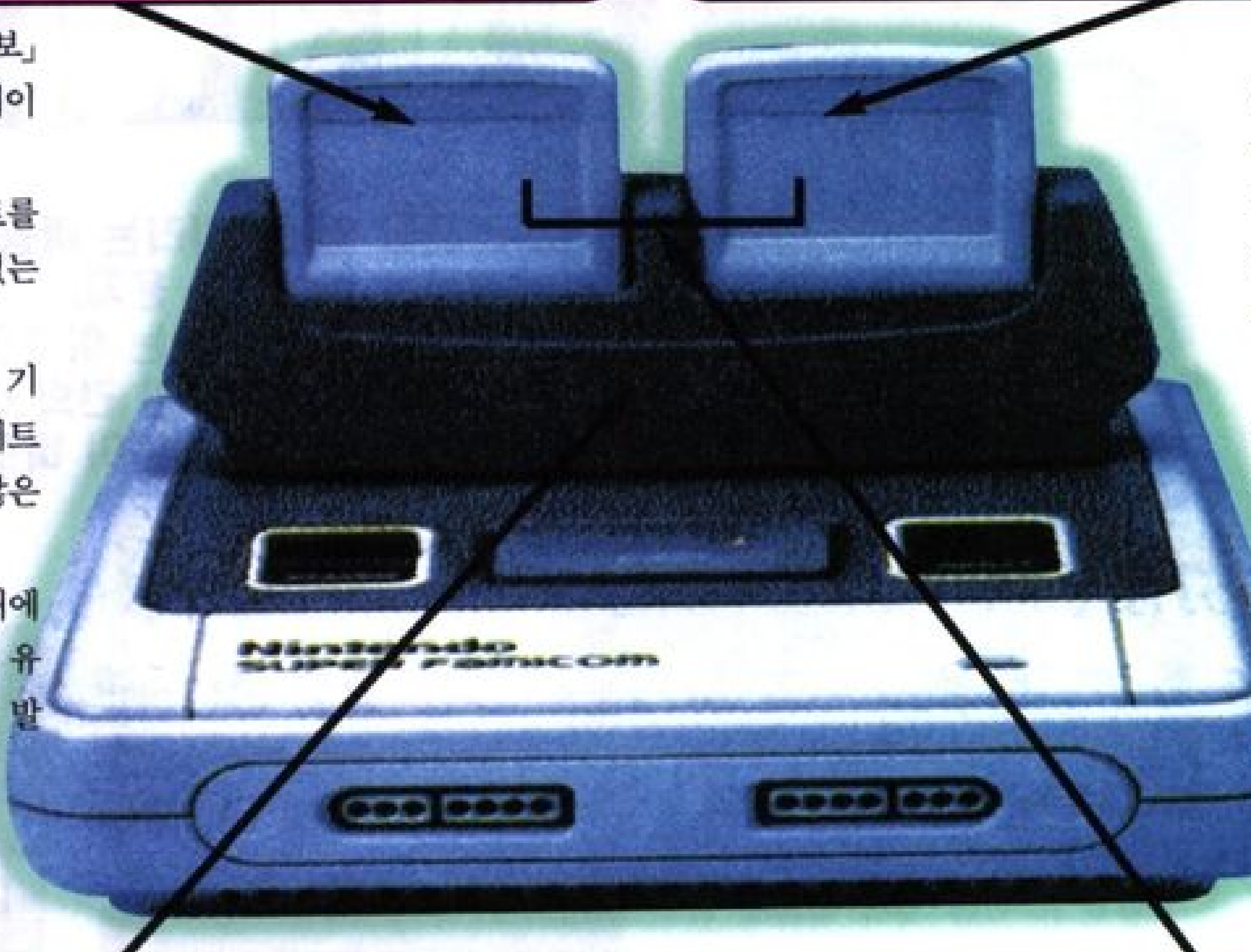
게임 카세트로 게임을 플레이

여기에서는 「슈퍼패미콤 터보」로 즐기기 위한 프로그램과 데이터가 들어가 있다.

본체 카세트에 게임 카세트를 꽂은 상태로 안에 내장되어 있는 게임을 플레이할 수 있다.

터보 본체에 내장된 공통의 기본 프로그램으로 단지 이 카세트를 교환하는 것만으로 다른 많은 게임을 즐길 수 있다.

그 때문에 신작 게임을 1개에 3,980~4,500이라는 지금까지 유래없는 파격적인 싼 가격으로 발매가 가능하게 된 것이다.



데이터를 추가하는 데이터 카세트

이 부분은 게임 카세트에 추가해서 데이터 카세트를 꽂아 즐길 수 있는 곳으로 캐릭터 데이터를 증가시키거나 맵을 추가시킬 수 있는 편리한 기능이 가득 탑재되어 있다.

백 업은 양쪽 모두 가능하여 예를들면 세이브 파일을 추가시키는 것도 간단히 끝낼 수 있다.

더욱 주목할 만한 것은 이 데이터 카세트의 변화에 대응되는 게임 카세트를 꽂으면 친구들끼리 카세트를 가지고 대전 플레이를 할 수 있게 된다.

기본 중의 기본 본체 카세트

이 「슈퍼패미콤 터보」의 기본적인 개념은 바로 베이스 카세트를 슈퍼패미컴 본체에 끼운 다음 게임 소프트웨어를 꽂고 플레이하는 방식이다.

베이스 카세트란 슈퍼패미컴 본체에 게임 소프트웨어를 끼우기 전에 미리 본체에 장착하는 일종의 중간 장치 역할을 하는 것으로 플레이어는 이 베이스 카세트를 1개 갖고 있는 것만으로 앞으로 발매되는 「SFC 터보」용 게임을 싸게 플레이할 수 있게 되었다. 즉 가격적인 메리트가 최근에 발매되고 있는 차세대 게임기의 CD롬 게임 가격에 익숙해진 SFC 유저들을 가격적인 면에서 강하게 어필할 수 있는 장점이 되는 것이다. 또한 이 베이스 카세트로 연재용 게임인 경우 2~3개월 간격으로 연속해서 발매하는 것도 가능하게 되었다. 이 메리트를 최대한으로 살린 재미있는 게임이 속속 등장하였으면 하는 바램이다. 베이스 카세트의 가격은 4,000엔 미만이라고 한다.

최대의 판매/카세트 2개 꽂기!

「SFC 터보」 최대의 재미는 바로 카세트를 2개 꽂았을 때이다.

보통의 플레이는 본체에 게임 카세트를 1개 꽂은 상태로 OK! 여기에 오른쪽에 있는 슬롯에 또 하나의 데이터를 꽂으면 RPG와 카 레이스, 대전 격투 등으로 새로운 캐릭터와 스테이지, 코스를 증가시키거나 데이터의 보존도 가능하며 친구들과 협력해서 RPG를 클리어하거나 차로 레이스를 하는 등 지금까지의 단순한 대전과는 다른 흥분을 만끽할 수 있다.

SFC 터보 의 친구들

지금까지도 보통과 다른 카세트가 다양하게 발매되어 있지만 여기서는 그런 플러스 알파의 매력을 가진 SFC의 주변기구를 3개 정도 정리해 소개한다.



친숙한 게임 보이 카세트를 TV화면으로 즐길 수 있게 제작된 주변기구. 전용 카세트도 발매되는 등 아직 굳굳히 그 자리를 지키고 있다. 『메트로이드』와 『젤다』 등 놀랄만한 게임도 다수 있다



통신판매 전용이었지만 드디어 매장에서도 살 수 있게 되었다. 데이터와 음성 연동 프로그램과 대응 카세트를 위한 데이터 송신 등 대활약을 하고 있다



일본 편의점에서 선행 예약을 하고 있는 화제의 통신 대전 머칭 시스템. 멀리 떨어져 있는 사람과의 대전을 가능하게 한 획기적인 시스템



SFC

에닉스의 DQ에 이은 또다른 야심찬 대작 RPG가 SFC 팬을 긴장시킨다

기 종	슈퍼컴보이	장 르	RPG	용 량	24M
제작사	에닉스	발매일	96년 5월 31일	가 격	8,000엔

다크 하프
DARK HALF

인간들을 멸망시키려는 마왕, 그리고 거기에 대항하는 한사람의 용자. 정반대의 입장에 있는 이 2명의 캐릭터 시점으로 최후의 판정까지 7일 간의 이야기가 그려지는 웅장한 롤플레잉 게임이 바로 『다크 하프』이다.

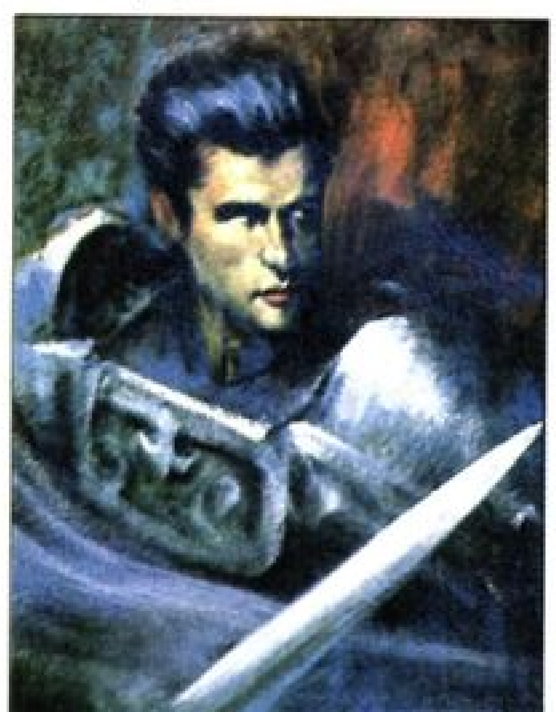
마왕 부활!! 최후 심판의 날이 서서히 다가온다

이 게임에서 플레이어는 마왕과 용자라는 정반대 입장에 있는 2명의 캐릭터를 상호 조작해서 게임을 진행해 간다. 마왕이 인간에게 최후의 심판을 내릴 때까지의 7일간을 마왕, 용자라는 식으로 두사람의 입장에서 서로의 이야기를 좇아 가는 것이다. 입체감을 살린 쿼터뷰 맵으로 전투는 시뮬레이션 풍. 종래의 RPG에 식상한 사람에게 색다른 체험을 줄 것이다.

빛과 어둠의 드라마가 상호 교차한다!

숙명 마왕 부활의 장소에 우연히 있었던 남자의 운명은?

'팔코'는 로밤 국의 북쪽에 있는 제가드 마을에 사는 뛰어난 전사. 마왕 부활의 장소에 때 마침 있었던 그는 운명에 이끌리듯이 마왕 르큐와의 싸움에 휘말려 간다. 즉 마왕 '르큐'는 '팔코'의 고향 제가드를 습격할 때 팔코의 방에서 숙적 영웅신 '로다'의 기를 희미하게 느낀다. 결국 '팔코'와 영웅신 '로다'와의 사이에는 어떤 관계가 있는 것일까? 많은 수수께끼에 싸여 있는 주인공, 그가 바로 '팔코'이다.



로밤 왕국의 병사이며 마왕과 대결하는 '팔코'. 세계 각지에서 마왕 '르큐'가 폐허로 만든 마을 목격한 그는 마왕 '르큐' 타도의 결의를 다진다



여행을 떠날 때 카렌이 준 이 거울이 이야기의 열쇠를 쥐고 있다



전투에서 팔코는 마법 밖에 사용할 수 없다. 동료의 마법으로 지원받으면서 싸우는 것이 효과적이다

복수 일찌기 자신을 가둔 성기사들에게 복수를!

팔코가 대결하는 마왕 르큐. 자신의 힘이 숨겨진 팔찌를 성 기사



드디어 부활한 마왕. 그러나 그의 힘의 대부분을 소실하였다. 성 기사들로부터 마왕의 힘이 깃든 팔찌를 도로 빼앗아 원수인 영웅신 로다의 흔적을 뒤쫓는다

마왕과 인간들의 사이에 무엇이 있었을까

창조주 '르큐'는 동시에 거대한 어둠의 힘을 가진 모든 것을 지배하는 마왕이기도 한다. 그 힘에 대항할 수 있는 힘을 갖지 못한 인간들은 단지 마왕에 복종할 수 밖에 없었지만 영웅신 '로다'와 성 기사들의 등장으로 상황은 일변하게 된다. 길고 고통스러운 전투 끝에 마왕 '르큐'는 드디어 봉인되고 만다. 그리고 천년의 세월이 흐른 어느 날 마왕은 드디어 봉인에서 풀려나고 창조주인 자신에게 거역하는 인간들을 재판하기 위한 활동을 재기한다. 6명의 성 기사에게 힘의 원천인 팔찌를 빼앗겨 본래의 힘을 발휘할 수 없게 된 마왕이지만 한사람씩 찾아내어 그 힘을 되돌리기 시작한다. 인간들은 이대로 최후의 심판을 받아들일 수 밖에 없는 것일까?



빛과 어둠의 대립이 작품의 테마이다

들에게 빼앗겨 성 기사들을 차례로 추격해 가는 잔혹한 마왕이다. 그러나 르큐는 플레이어 자신이기도 하며 또 다른 한사람의 주인공이기도 하다. 르큐가 된 플레이어는 팔코와는 전혀 다른 입장에 서서 마을 사람들을 죽여야만 한다.



성 기사들은 죽을 수도 없어 영원히 고통 속에서 지내야만 한다.


시체가 된 마을 사람들. 팔코의 턴이 되면 폐허화된 이 마을을 방문하게 된다



하인 마물은 마법을 사용할 수 있다.

용자와 마왕은 여기가 다르다!

용자 팔코

마왕 르큐

스토리 전개

고통받고 있는 사람은 도와주고 협력자를 찾자!

고통받고 있는 사람들을 도와 주면서 동료가 되어 줄 사람을 찾아 떠돌아 다니는 것이 용자의 패턴. 거기에 병행해서 마왕은 물론 1,000년전에 마왕을 쓰러뜨리고 봉인했다고 하는 로다와 성 기사의 발자취도 쫓아야 한다. 또 팔코의 위기를 도와주고 이끌어 주는 미지의 「소리」의 존재도 찾아야 한다.


팔코를 이끄는 「소리」의 주인은 도대체 누구인가?

대사 하나하나에도 마왕의 위력이

1,000년에 동안 봉인되어 쇠약해진 힘을 보급하고 인간 세계를 파멸로 이끄는 것이 르큐의 이야기.

마왕이라는 캐릭터 성격 상 인간따위는 하찮게 생각할지도 모르지만 의외의 장소에서 의외의 대사를 하는 경우도 ?


화가 난 마왕. 대지가 흔들린다

전투·동료

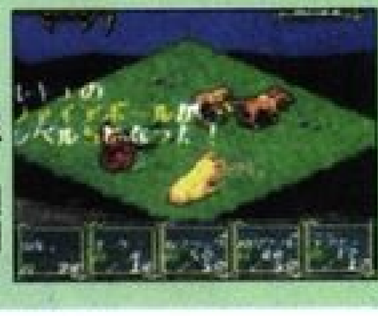
유한한 목숨은 소중히 하자!

특기인 분야가 다른 인간들을 동료로 해서 싸우자. 마법을 사용할 때는 각 고문서와 소울 파워(SOUL POWER)가 중요.


이것은 아이스의 마법을 사용했을 때

동료따위는 필요없어. 오직 하인들뿐!

르큐는 「다크 게이트」마법으로 적당한 몬스터를 하인으로 해 함께 싸운다. 물론 마왕에 있어서 하인따위는 일용품에 불과한 존재로 싸우다 죽으면 간단히 버려 버린다. 게다가 르큐는 하인이 몬스터가 가진 마법을 멋대로 자기 것으로 할 수도 있다. 하인은 적당한 때에 죽여 새로운 것을 맞아들여 마법을 조작하는 것이 현명한 방법.


하인 마법도 입수. 입수하면 레벨 업

시스템

보석상자와 화티아 회수가 열쇠

시스템적으로 크게 다른 것은 용자는 보석 상자를 찾는 것과 화티아를 소울 파워와 무기로 바꿀 수 있다는 것. 특히 소울 파워는 용자, 마왕 모두 걷고 있는 것만으로도 감소하며 마법을 사용하면 더욱 많이 소비된다. 이것이 0이 되면 곧바로 게임 오버가 된다.


죽은 자의 영혼을 예도하면 희망의 빛을 얻을 수 있다

인간의 수는 유한, 소중하게 먹자!

르큐의 소울 파워 회복법은 인간의 영혼을 빼내는 것. 그러나 인간의 수는 제한되어 있다.



7인의 성기사는 르큐의 능력을 봉인한 팔찌에서 힘을 얻고 있는 것같다

하이텔 통신문 게재에 대한 사과문

게시물 무단 게재와 특정 회원 반박에 대한 내용

게임챔프는 지난 4월호에 게재된 내용(83p)에 대해 정중한 사과를 드립니다. 저희가 게재한 내용은 특정인을 겨냥한 반박문임을 인정합니다. 챔프 전문필자가 짧은 생각을 가지고 저지른 단순한 행동이었습니다.

이에 대다수의 게임을 사랑하는 회원여러분의 따끔한 충고 있었습니다. 여러분들의 충고는 국내 게임 시장을 걱정하고 챔프를 비롯한 게임지를 눈여겨 보고 있기 때문에 할 수 있는 한마디라고 생각합니다. 챔프 또한 달갑게 받아드립니다. 앞으로 챔프는 이런 실수를 저지르지 않을 것이며 여러분들의 많은 지적도 달갑게 받아 드리겠습니다.

게재문을 작성한 필자도 많은 반성을 하였으며 회사에서도 응분의 조치를 취했습니다. 앞으로도 국내 게임과 하이텔 게임기 동호회를 위하여 많은 노력을 할 것입니다.

감사합니다.

닌텐도여 안녕!! 스퀘어의 마지막 SFC 유작



기 종	슈퍼컴보이	발매일	96년 4월 5일
제작사	스퀘어	가 격	8,000엔
장 르	롤플레잉	용 량	32M

루드라의 비보

긴급 발표!! 소니 진영으로 이사를 간 스퀘어의 SFC용 마지막 작품이 등장한다. 그 이름은 『루드라의 비보』. 당신은 인간족 멸망을 저지할 수 있을까?!

SFC

4천년 마다 전개되는 종족의 멸망과 탄생

『루드라의 비보』는 세계를 지배하는 종족의 멸망과 새로운 종족의 탄생이 4천년 주기로 교체된다.

이미 4번의 지배 종족의 교체가 행해졌다. 2만년 전 지상에서 최초로 탄생한 다난 신족부터 수서(水棲)족, 파충류족, 거인족 이렇게 4종류가 4천년 주기로 멸망하고 새로운 종족이 세계를 지배해 온 것이다. 한 종족이 탄생한 후 4천년이 지났을 때 천재이변이 세계를 엄습해 종족을 파멸로 인도하는 「루드라」가 나타난다. 종족을 멸망시킨 「루드라」는 새로운 지배 종족을 탄생시킨 후 '라고우 석'과 함께 영원히 잠들어 버린다.

지금으로부터 4천년 전 화려한 번영을 이루었던 거인족도 종족 멸망의 운명으로부터 피할 수는 없었고 드디어 새롭게 탄생한 인간족이 세계를 지배하기 시작한다.

온 세상에 인간족은 고도의 문명을 쌓아간다. 그러나 그 대가로서 대기와 바다는 오염되고 태양 빛은 차단되어 바다에 사는 물고기들도 죽게 된다. 인간족 멸망까지 남은 날은 앞으로 16일. 5번째의 지배 종족 인간족의 세기말부터 이야기는 시작된다.



라고우 석이란

4,000년을 구분 짓기 위해 홀연히 그 모습을 나타내 그 시대의 중심 종족을 멸망으로 몰아 넣고 신종족이 된 루드라. 16,000년 전에는 수서족, 12,000년 전에는 파충류족, 8,000년 전에 거인족 그리고 4,000년 전에는 인간족 루드라가 나타나 목적을 이룬 뒤 모습을 감춰 버렸다. 그러나 최근에 루드라가 묻혀 버린 '라고우 석'이 발견 되었다. 루드라는 전부 5개.



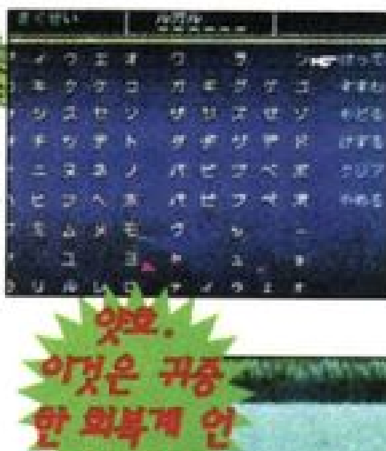
마지막 16일 간을 각각의 시점으로 플레이

동일 이벤트를 다른 각도에서 보면 스토리를 보다 깊게 이해할 수 있다!!

『루드라의 비보』는 캐릭터 별로 장이 독립되어 있어도 모험은 동일 시간 안에서 진행되어 간다. 스타트 시점에서는 다른 행동을 시작해도 시나리오를 진행해 가면 각각의 캐릭터끼리 만나는 날이 있다. 더욱이 세계적 규모의 이벤트가 발생하면 캐릭터가 제각기 다른 장소에 있어도 그 이벤트를 체험할 수 있다. 이같은 『루드라의 비보』에서는 이벤트를 다른 캐릭터의 눈을 통해서 체험할 수 있다.

오리지널 언어의 마법 작성

『루드라의 비보』 전투 시스템은 턴제의 커맨드 배틀로 진행되어 간다.



'루갈'이라는 언어의 마법은 도대체 어떤 효과가?



오리지널 언어 마법 작렬



이 게임에서 마법은 '언어의 마법'이라고 불리는 모든 말과 문자에 마력이 숨겨져 있다고 하는 것. 플레이어는 다양한 문자를 조합해 언어의 마법을 만들 수 있다.

대립 속성의 언어 마법으로 데미지를 증가시키자

언어 마법을 작성하면 언어 마법의 효과, 소비 MP와 함께 그 속성도 표시된다. 『루드라의 비보』 세계는 「불」, 「물」, 「바람」, 「번개」, 「양(陽)」, 「음(陰)」, 「흙」의 7가지 기초적인 원소로 구성되어 있다. 이들 원소가 만물의 관계를 지배하고 있지만 그 중에 언어 마법과 몬스터도 포함되어 있다. 속성은 흙 속성을 제외하고 「불」은 「물」, 「바람」은 「번개」에 각각 대립되는 성질을 갖고 있다. 몬스터에 공격계의 언어 마법을 외칠 때는 이 속성에도 주의가 필요하다. 속성을 갖는 몬스터들은 대립하는 속성의 언어 마법에 대해서 굉장히 취약하다. 따라서 몬스터와 싸움에서는 상대 속성을 간파하는 것이 필요하다.

기본 6속성의 대립 관계



불과 물의 대립 속성은 상식



약간 의외이지만 번개와 바람은 대립 관계



양과 음도 대립 관계에 있는 속성

무기, 방어 도구가 갖는 속성에도 주의하자

속성은 캐릭터가 장비하는 무기와 방어 도구에도 준비되어 있다. 무기, 방어 도구의 속성은 언어 마법 정도로 단순하지는 않다. 무기에 대해서는 언어 마법 속성 관계와 동일한 요령으로 OK! 그러나 방어 도구 속성은 무기와 달리 몬스터의 속성과 동일한 속성으로 할 필요가 있다. 방어 도구는 몬스터와 동일한 속성으로 하는 것으로 몬스터의 언어 마법 공격의 위력을 반감시킬 수 있다.

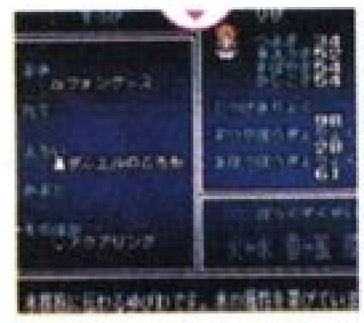
방어 도구의 조합으로 속성이 변화한다

무기와 방어 도구의 속성은 장비 화면에서 확인할 수 있다. 화면 내의 방어 도구 아이템 란에 커서를 맞추면 방어 도구의 간단한 해설과 함께 방어 도구 속성이 표시된다.


화면 오른쪽 아래에 있는 방어 도구 속성란의 불 문자가 하얗게 빛난다. 불 속성을 장비한 증거다

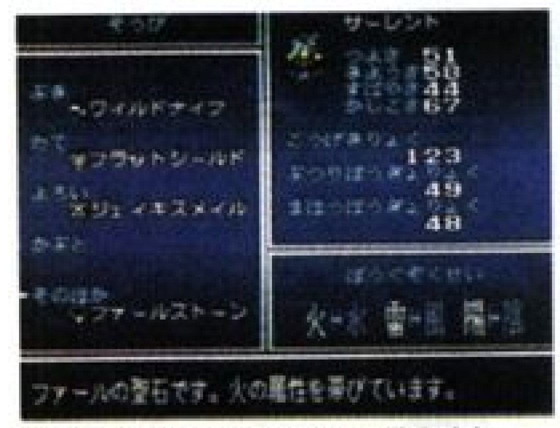
대립 속성으로 무속성을…

방어 도구 속성에서 주의해야 할 것은 속성의 소거이다. 대립되는 속성의 방어 도구를 동시에 장비하면 방어 도구의 속성이 서로 효과를 지워 버린다.


속성의 소거는 결점만은 아니다. 속성이 없는 방어 도구를 장비하고 싶을 때에 이 기술을 사용하면 간단히 무속성이 가능하다

최대 3속성을 장비

방어 도구 속성은 대립 속성이 아닌 한 복수의 속성을 동시에 장비할 수 있다. 속성의 대립은 3쌍이 존재하므로 캐릭터는 최대한 3종류의 속성을 장비할 수 있다.



불, 번개, 음 3가지 속성을 장비. 조합에 따라 복수의 속성을 장비할 수 있다

SFC

멸망과 재생의 역사

다난 신족



가장 신에 가까운 종족

이 세계에서 최초로 번영을 이룬 종족이 '가장 신에 가까운 존재'인 다난 신족이다. 겉모습은 인간족과 흡사하지만 굉장히 수명이 긴 것이 특징으로 400년 가까운 수명을 갖는다. 언어가 갖는 마력을 이용한 「언어의 마법」을 개발한 것은 그들 다난 신족이다. 지금부터 16,000년 전에 멸망하였다.

수서족



물과 함께 살아가는 종족

다난 신족이 멸망하고 지상이 모두 바다로 뒤덮힌 시대에 나타난 수서족. 하반신이 물고기의 지느러미같이 되어 있어 물속에서의 활동이 용이하다. 또 언어의 마법 기술의 발전에 힘을 쏟아 다양한 언어의 마법 기술을 개발했다. 지금부터 12,000년 전에 멸망했다.

파충류족



자부심 강한 정신을 갖는다

도마뱀같은 모습의 파충류는 지금으로부터 12,000년 전~18,000년 전에 번성하였다. 전투를 좋아하지만 잔혹하지 않고 무사도 정신을 존중하는 자부심 강한 종족이다. 거듭되는 전투에 의해 많은 무기, 방어 도구를 개발했지만 그 반면 수서족 시대에 개발한 언어의 마법 기술은 쇠퇴하여 잊혀졌다.

거인족



모든 환경에 적응한다

거대하고 건강한 육체를 가진 어떤 가혹한 환경에서도 견딜 수 있는 것이 거인족이다. 지금으로부터 8000년 전에 나타나 물질 문명을 발전시켰다. 파충류 시대보다 더 많은 무기, 방어 도구를 개발했다. 이 시대에는 언어의 마법 기술은 잊혀져 버렸고 그 존재조차 알 수 없었다.

인간족

현재의 중심 종족

현재 중심 종족이 이 인간족이다. 거인족 시대에 잊혀져 버렸던 언어 마법 기술을 부활시켜 루드라를 연구하고 다른 종족과 협력해서 멸망과 재생의 연쇄를 끊으려고 한다. 4명의 주인공은 모두 이 인간족이다.



용감한 전사

성에서 일하는 용감한 전사. 검 기술에 뛰어나 그 실력은 성에서도 1, 2위를 다투지만 호전적이고 난폭, 경솔한 것이 결점. 시나리오1의 주인공



조용한 언어의 정령

항상 침착 냉정하고 사물의 진실을 추구한다. 문히 박사의 아래에서 '라고우 석'의 연구를 한다. 시나리오2의 주인공



듄 세계를 두루 돌아다니는 대도

동료와 둘이서 세계를 두루 돌아다니며 활약하는 일류 도적. 때때로 등장하는 수수께끼의 주인공



마음 착한 소녀

언제나 밝고 마음씨 착한 소녀. 모든 생물과, 자연과 통할 수 있는 불가사의한 힘을 갖는다. 시나리오3의 주인공

2만년전 → 다난 신족의 시대 → 2만6천년전 → 수서족의 시대 → 2만2천년전 → 파충류족의 시대 → 8천년전 → 거인족의 시대 → 4천년전 → 인간족의 시대 → 현재 → ?

PS에서의 '한'을 미니컴보이에서 풀겠다!!





기 종	미니컴보이	발매일	96년 3월 22일
제작사	타카라	가 격	4,500엔
장 르	격투 액션	용 량	4M

열투 투신전

열투 시리즈 제 4탄은 PS의 인기 대전 격투 액션 게임 『투신전』. 오리지널 게임 시스템에 스토리 모드가 추가되어 8명의 전사가 미니컴보이에서도 대활약한다.

이것이 새로운 미니컴보이 투신전!!

열투용 『투신전』에서는 3D필드가 2D로 되었으며 시스템도 새롭게 추가되어 오리지널과 또 다른 배틀을 즐길 수 있게 되었다.

버튼을 오래 누르면 위력이 변한다

A버튼은 자르기 공격, B버튼은 차기 공격으로 버튼을 오래 누르면 강약이 변화한다. 또 미니컴보이용 오리지널 기술로서 A, B버튼을 동시에 누르면 구사할 수 있는 날려버리기 공격이 있다.

링 아웃은 옵션으로 선택할 수 있다

링 끝에 가면 링 아웃 게이지가 하나씩 없어지고 게이지가 없는 상태로 링 끝에 가면 떨어져 버린다.

측방 회전 시스템과 회피 효과

PS용의 『투신전』에서는 큰 역할을 하는 측방 회전.

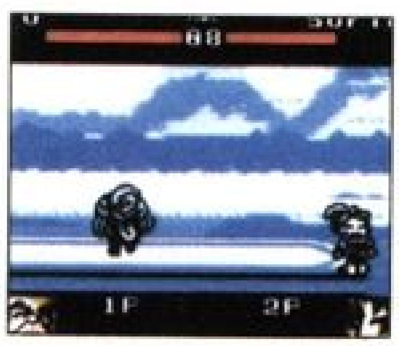
그 특징을 2D로 어레인지한 것이 피하기 시스템. 측방 회전같이 파고 들어가는 것이 아니라 화면 안쪽으로 피할 수 있다. 던지기 이외는 모두 피할 수 있어 타이밍이 어렵지만 능숙하게 되면 전략성이 풍부해진다.

간단 커맨드의 비밀 전수 필살기1,2

비밀 전수 필살기에는 2종류로 체력 게이지가 꺼졌을 때 구사할 수 있는 비전(秘轉)필살기1과 언제라도 구사할 수 있는 커맨드 구사가 어려운 필살기2가 미니컴보이로 이식됨에 따라 커맨드가 간단하게 되어 쉽게 구사할 수 있게 되었다.



이것이 A, B버튼 동시 입력의 초강력 공격



소피아가 링 아웃된 순간. 아래 게이지 표시가 없으면 아웃



소닉 슬래쉬가 엘리스의 몸을 피해 나간다. 이것이 공포의 피하기

투신 대회에 참가하는 8인의 전사

몇년마다 열리는 격투 토너먼트 「투신대무회」. 총기 이외의 무기가 허용되는 위험한 이번 대회에 참가하는 것은 8명으로 각자의 희망과 사상을 가슴에 품고 토너먼트에 참가한다. 모두 개성넘치고 실력도 상당하다.

에이지 신쇼

형을 찾아 세계를 여행하는 모험가



열공참	↓↘→+B
비승참	→↓↘+B
유성각	점프 중에↓↙←+A
축격탄	↘+A
백귀멸습검	→↘↓↙←↙↓↘+B
화인수리파	↑↓→←+AB

카인 아모우

싸우기 위해 태어난 것인가? 떠돌이 현상금 사냥군



소닉 슬래쉬	↓↘→+B
데드리 레이즈	→↓↘+B
숄더 크래쉬	↓↙←+A
레이징선	점프 중에↓↙←+A
헬즈 인페르노	→↘↓↙←↙↓↘→+B
레인보우 스프래쉬	→↘↓↙←→←+AB

런 아이안

가족과 광산을 지켜라! 마음씨 착한 천하장사



새와 대지의 분노	↓↘→+B
대지의 자각	→↓↘+A
대지의 분노	↓↘→←+B
대지의 우렁찬 외침	→↘↓↙←+B
대지벽제	←↙↓↘→↘↓↙←+B
대지격침탄	↓↖←↙↓↘→+AB

소피아

카레시를 찾아 채찍을 한손에 들고 여행을 떠난다



선더 링	↓↙←+B
오로라 레볼루션	→↘↓↙←+B
레트롤 스네이크	↓↘→+B
쿨미크인	→←→←+B
사라만더	↘↙↗↘←→+AB

듀크 B 런버트

라이벌을 이기고 싶어!! 대검을 휘두르는 검사



사잔 크로스	←→↘↓+B
데스	↓↘→+B
오거 슬래쉬	→↙↓↘+B↓→↘←↙↑↖↙
헬므 클래쉬	점프 중에↓↘→+B
지엔드	↙↓↘→←+B
라핀	↘↙↗↘←→+AB

엘리스

아버지를 만나고 싶어, 귀여운 무희



호밍 스크루	↓↙←+A
소아 윈드	→↓↘+B
아크 스프래쉬	점프 중에↓↙←+B
시를 댄싱	점프 중에↓↙←+A
애(愛)·RI·BO·N	→↙↑↖←+AB
프렌치 키스	→←→←+AB
스타더스트 나이트	↘↙↗↘←→+AB

몬드

일족의 명예를 걸고 사명을 완수하자



호력천무	→↓↘+B
호력룡신	←↙↓↘→+B
질풍 상단 찌르기	↓↘→+B
질풍 하단 찌르기	↓↙←+B
호력뇌신	점프 중에↓↘→+B
초대대룡멸	↓↘→↓↘→←+B
과력사광열무	→↙↑↖←→↘↓+AB

호 파이

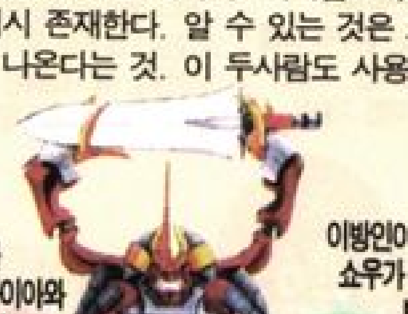
온화한 요술쟁이인가? 공포의 살인자인가?



담발파	→↘↓↙←+B
갈포열	↓↙←+A
담노호차	←↓↘+B
담담발파	점프 중에→↘↓↙←+B
크게 내려 찌르기	→↓↘+B
담풍영호	→↙↑↖←+AB
꿩담발파	→←↙↓↘→←+B
담담반란담반반	←→←+AB

숨겨진 캐릭터는

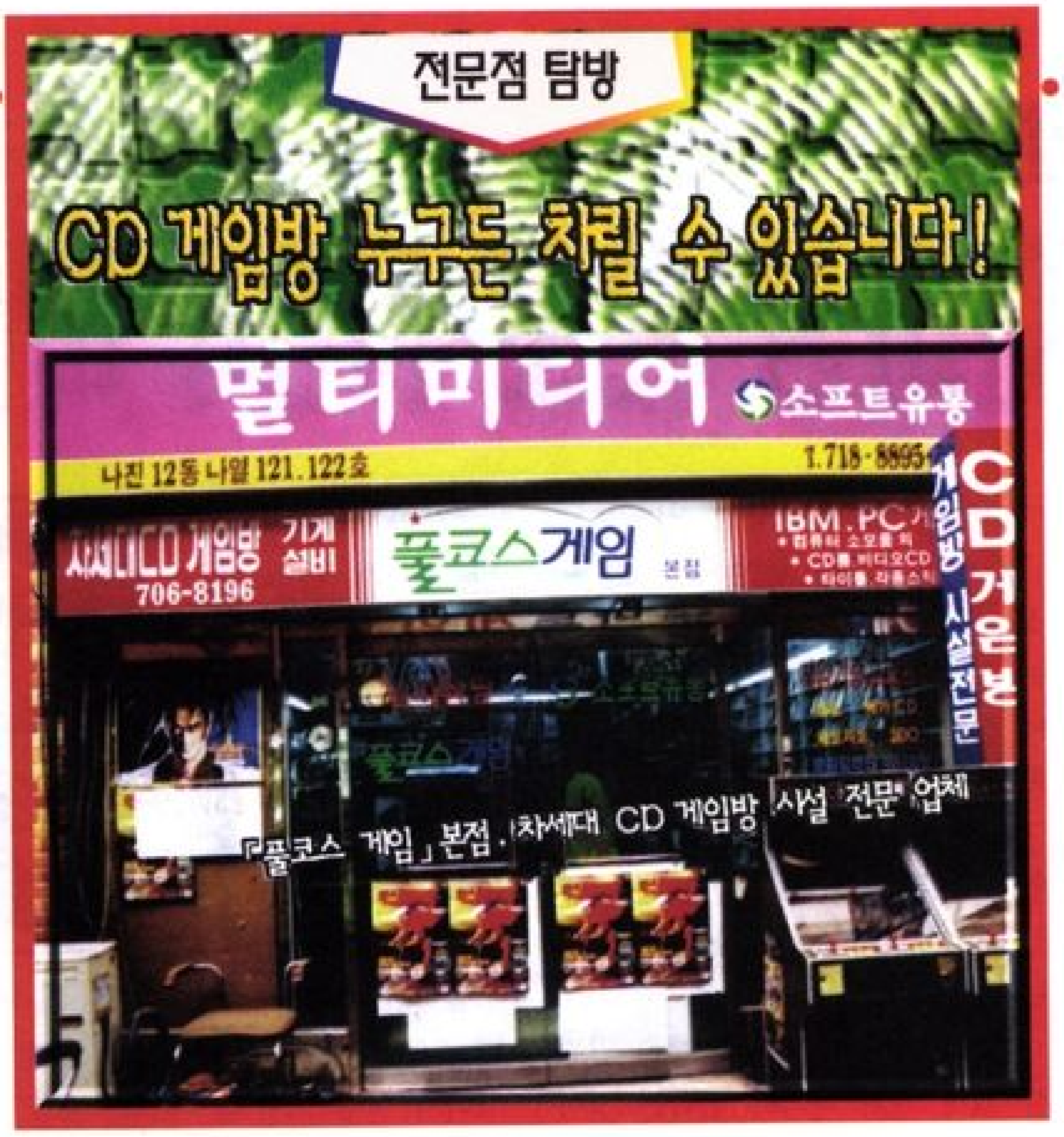
PS용에 있던 숨겨진 캐릭터. 미니컴보이가 되어도 역시 존재한다. 알 수 있는 것은 쇼우와 가이아가 나온다는 것. 이 두사람도 사용할 수 있을까?



옛날 무도회를 주최하였던 가이아와 같은 인물인지는 불명?



이방인이라 불리는 쇼우가 왜 모습을 보이는지는 수수께끼



살랑 살랑 봄바람이 콧속을 간지르고 내려오는 눈꺼풀을 주체하지 못해 사경을 헤매고 있는 챔돌이 눈 앞에 두툼한 백정 탐장 손이 날아들었다.

다행이 원펀치는 아니었다. 헌데 손에 웬 요상한 종이가?! 0이 엄청 나게 많은 걸 보니 거대한 사업 프로젝트임에는 틀림이 없는데...

주소를 물어 챔돌이가 찾아간 곳은 CD 게임방의 대부가 살고 있는 곳으로 알고보니 요즘 차세대 게임 유저를 겨냥한 신종 유망 사업으로 여기저기 생겨나고 있는 CD 게임방들의 진원지가 바로 이 「풀코스 게임」 본점이었다.

이곳은 게임 소프트 도·소매는 물론 전국 각지에 차세대 CD 게임방을 설치, 확실한 A/S까지 총체적으로 책임지고 있는 게임 종합 시설 업체였다.

요즘은 뭔가 튀지 않으면 어필할 수 없다. 오락실을 다니다 처음 CD 게임방을 보고 눈이 똥그래진 때가 엊그제 일 같은데 이제는 도처에 널린 게 게임방이고 이제 오히려 오락실 찾기가 더 힘들어졌다. 이제 CD 게임방도 아이디어 전쟁에 들어갔다. 노래방과 같이 독립된 공간이 생겨나고 가상 체험장치를 설치해 실감 바이브레이터를 연출하고 이제는 게임 안내 책자까지 생겨나 노래 곡목을 선택하듯 자유롭게 게임을 선택할 수도 있게 됐다. 그리고 극에 달했다고 할 수 있을 정도로 참신한 아이디어가 등장했는데, 노래방과 게임방의 원 룸 시스템이 바로 그것이다. 한 공간에서 노래도 하고 게임도 하고, 정말 이 이상 더 환상적인 놀이 공간이 또 어디 있을까!



챔돌이는 궁금해서 견딜 수가 없었다. 괜찮은 사업임에는 틀림없는 것 같은데 장사가 되긴 되는 걸까, 또 밝고 건전한 토탈 휴식 공간이라고 외쳐대는데 오락실의 터줏대감들이 진을 치고 있는 건 아닌지 확인해 보지 않을 수 없었다. 그래서 「풀코스 게임」에서 시공한 체인점 한 곳을 찾아가 보았다.

울산 동구에 위치한 「풀코스 게임방」은 오픈한 지 채 1달도 안 되는 햇병아리 CD 게임방으로 본점의 신속한 소프트 공급으로 새턴·네오지오·플레이 스테이션의 최신작 타이틀이 거의 완벽하게 구비되어 있었다.

투명한 사각형 유리로 연결된 룸에서는 로봇 캅이 뚜벅뚜벅 걸어 나올 것만 같은 착각에 빠지게 한다. 혹시 타임머신을 타고 2000년대로 날아온 것은 아닐까?!

아~ 정말 아쉽다. 챔돌이는 자신의 아빠가 게임방 사장이 아닌게 이렇게 안타까울 줄 몰랐다. 게임방이 아니면 게임 샵이라도...

■문의처 : 용산구 한강로 3가 나진상가 12동 나열 121.122호
■TEL : (02)706-8137





※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

미국 SCE가 말하는
"소프트 '재미성'으로 N64 따돌린다"

현재 미국내에서 100만대 이상의 판매율을 기록한 플레이 스테이션. 그러나 닌텐도64의 발매 이후의 판도 변화에 대해서는 아무도 예측할 수 없다. 미국 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 사장인 마틴 마티 홈리쉬씨가 말하는 소니의 대책을 들어 본다.

소니의 경쟁

상표 면에서 볼때, 메가 CD의 뒤를 이어서, 32X가 32비트 시장에서 플레이스테이션에 참패당했던 점으로 미루어 봐, 세가 브랜드는 미국에서 어느 정도 침체되고 플레이스테이션 브랜드는 시장에서 리더로서 자리잡기 시작했다.

1995년말에 아타리와 3DO 컴퍼니가 둘다 PC계로 이동했다. 이것을 그들이 컨슈머 전쟁에서의 패배를 인정했다는 뜻인지 아니면 다른 진정한 목적이 무언지 모르겠다. 하지만 M2용 게임은 시장에 나올 것이다. 하지만 그 문제는 다시 최종 사용자에게로 돌아가야만 한다고 생각한다. 그리고 최종 사용자는 정말로 만족시키기가 어렵지 않다.

그러나 그들의 요구는 간단하다.

첫째, 게임에 헌신하고 있다는 것, 단지 게임에만 전념하고 있다는 것, 그리고 앞으로도 계속 게임에 전념할 것이라는 것을 그들에게 확신시켜야 한다.

둘째, 이걸 증명하는 유일한 방법은 모든 사람에게 인정받을 수 있는 소프트웨어를 계속 만들어 내는 것이다.

셋째는, 이 메시지를 계속 일관성 있게 지켜 나가야 한다는 것이다.

최종 사용자는 결정을 내린다. 그리고 그 결정은 상점 안에서 이루어진다. 오늘날, 최종 소비자들은 플레이 스테이션이 그러한 요구조건들을 충족시킨다는 결정을 내렸다.

플레이스테이션의 미래

한편에서는 닌텐도 64와 M2를 지적하면서 32비트 세대는 그것이 아직 제대로 시작하기도 전에 끝날 것이라고 말하는 산업 분석가들도 있다. 이에 대해서 소비자가 정말로 32비트냐, 64비트냐 아니면 다른 무엇이냐에 대해 신경 쓸 거라고 확신할 수 없다고 생각한다. 마틴 마티 홈리쉬가 소니 컴퓨터 엔터테인먼트사의 사장으로 취임하기 전 그는 오디오 사업계에 있었다.

"제가 소니에서 컴팩트 디스크를 발매했을 때 거기서는 수년동안 2배속 오버 샘플링, 4배속 오버 샘플링, 8배속 오버 샘플링, 16배속 오버 샘플링간에 경쟁이 있었지요. 하지만 요점은 소비자들은 그런 것에는 그다지 신경 쓰지 않습니다. 그런데 그게 무슨 의미가 있죠? 기술이 무슨 의미가 있습니까? 만일 64비트라고 해도 최종 사용자에게 어떠한 실제적인 이익을 가져다주지 않는다면, 최종사용자는 다음과 같이 말할 것이다.

그래요, 굉장하군요. 하지만 저는 가장 소리가 좋은 컴팩트 디스크 플레이어를 살거에요."



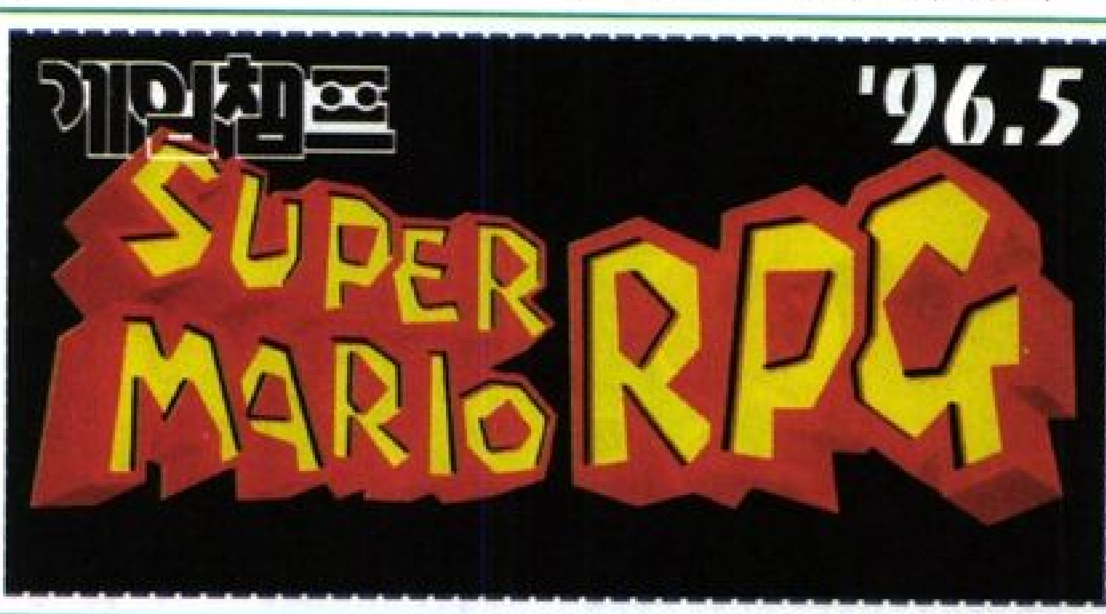
마틴 마티 홈리쉬 미국 소니 사장

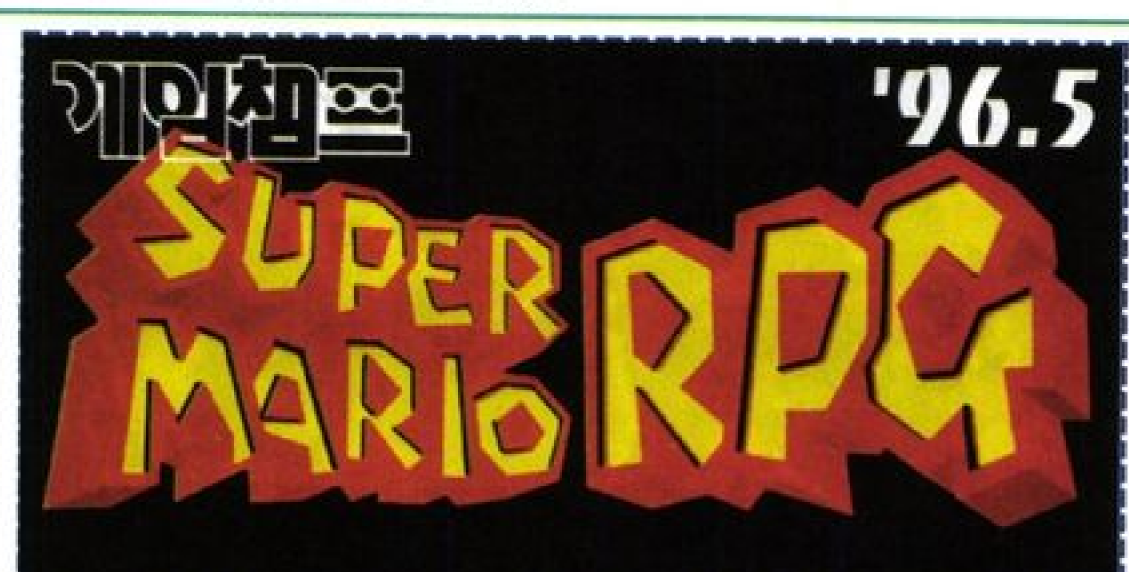
따라서 이러한 경우에 열쇠는 오락의 경험에 있는 것이지 32비트냐 64비트냐에 있는 것이 아니다. 최종 사용자에게 중요한 것은 '누가 가장 좋은 게임을 가졌느냐? 내가 어디서 가장 큰 즐거움을 얻을 것인가? 그리고 누가 가장 좋은 게임을 계속 공급할 것인가?'이다.

DVD로 진화될 예상은?

새로운 포맷인 DVD는 엄청난 양의 잠재력을 가지고 있다. 그리고 최종 사용자 또한 그 포맷을 반길 것이라고 생각한다. 하지만 현 시점에서는 플레이 스테이션은 CD 구동 게임 플랫폼이며 그것은 단지 게임에만 맞추어진 플랫폼이다. 그리고 다시 한번 말하면 그것이 플스가 소비자들에게 전달할 수 있는 단 하나의 가장 중요한 메시지이다.

플스는 현재에도 미래에도 한가지 일에만 집중할 것이다. 그것은 바로 이 지구상에서 가능한 가장 좋은 게임을 소비자에게 전달하는 것이다. 그리고 그것이 바로 핵심이며 그것에서 벗어나지 않으려는 노력이 중요하다. 그것이 플스가 짧은 시간 동안에 현재의 이 업적을 달성할 수 있었던 이유이기도 한 것이다. 그것은 게임에 관한 모든 것이다.





※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)


챔프 아케이드 프로
아케이드 비법
백전 백승의 「리얼바우트 아랑전설」
컴비네이션 어택 완벽 공개
SNK 화제작
「용호의 권3」 캐릭터 별
엔딩 갤러리
아케이드 라인
스타 글라디에이터
버철 화이터 키즈
라스트 브론크스
VF 연구실
소닉 더 화이터즈
STREET FIGHTER
ZERO
2

아케이드 연구실





김또깡

개학을 맞아 새 친구들을 사귀느라 바쁜 챔프 가족들의 행복한 비명 소리가 들려온다. 그 소리는 바로 아케이드 팬들의 기쁨의 비명 소리?! 지난호 챔프의 아케이드 속보로 발표된 『용호의 권3』에 이어 이번에는 캡콤의 대작 격투 시리즈인 『스트리트 화이터 제로2』가 발표되었다. 역시 캡콤이라는 환호성이 여기저기에서 들리고 있다. 하지만 뭐니뭐니해도 다음달에 발표될 『버철 화이터 키즈』에 대한 이목이 집중되고 있다. 4월이여! 빨리오라

이달의 기대 소프트

버철화이터 키즈

챔프에서 여러번 소개된 적이 있는 『버철 화이터 키즈』. SD캐릭터들이 숏다리, 숏팔을 휘두르며 구사하는 통상기와 필살기. 그냥 보기만 해도 미소가 절로 나는 꼬마들이 격투가 기대되는 작품이다..



아케이드 기판이란 녀석!

동네 오락실에서 손쉽게 즐기는 모든 게임을 일컬어 우리는 아케이드라 부른다. 그 아케이드 게임기 안에는 보통 「기판」이라는 것이 들어 있는데 사실 그 커다란 게임기 중에서 게임의 핵심 부분이라고 할 수 있는 것이 바로 이 기판이다. 만약 집에서 아케이드 게임과 똑같은 게임을 하고 싶다면 약간의 주변기기와 이 기판만 있으면 되는 것이다.

형태는 다르지만 사용 방법은 같다!

게임기 속에 숨겨진 기판은 일반인은 볼 기회도 많지 않을뿐 아니라 본다고 해도 그 내용을 쉽게 알 수 없을 정도의 정밀 부품이다. 게임마다 형태가 다르고 어느 가전제품 속에나 있을 듯한 보드 형태의 부품으로 커넥터는 같은 형태로 이루어져 있으며 그 기능도 통일되어 있다. 그리고 거의 대부분의 요소가 집약되어 있기 때문에 사실 이것만 제대로 알면 아케이드의 명수가 되는 것은 시간 문제이다. 그리고 콘트롤 박스와 하네스를 이용해서 기판을 연결시키면 마치 슈퍼컴보이에 롬 카트리지를 꽂은 것과 같은 결과를 얻을 수 있다.

하네스란?



명예의 비경제

사실 기판 위에는 ROM 카트리지와 같이 소프트로 분류되는 것 외에도 소프트의 지시에 의해서 영상을 만들거나 음성을 만드는 부분 등이 있다. 일반 가정용 게임기를 예로들면 게임기 하드에 소프트까지 탑재되어 있는 상태인 것이다. 그러므로 오락실에서 게임을 교체한다는 의미는 소프트뿐만 아니라 하드도 함께

기판 개념도



보통 기판이라는 것은 카트리지가 교환되지 않는 슈퍼컴보이에 콘트롤러도 없고 전원도 들어오지 않은 상태와 비슷한 것이다

교환한다는 것을 의미하는 것이다.

이것은 가정용 게임기 유저의 입장에서 생각해보면 상당히 비경제적인 측면을 가지고 있는 것이다.

그러나 이 비경제의 원인은 가정용 게임과 아케이드의 사이에 개발 사상의 근본적인 차이가 있기 때문이다.

게임 우선의 아케이드!

가정용 게임기의 대응 소프트 개발시 염두해 둘 것은 타게트 머신의 성능의 한계이다. 결국 소프트는 하드 스펙의 한계 내에서만 플레이가 가능하기 때문에 타게트 머신이 결정되면 그것에 관한 강한 제약을 받으면서 개발에 임하지 않으면 안되는 것이다. 그에 비해 아케이드 게임의 경우는 게임의 기획이 우선된다.

그 후에 이제 어떤 하드가 필요한지 또는 가격과 질적인 문제 사이의 검토를 충분히 거친 후에 가장 효율적인 사양으로 만들어지는 것이다.

결국 아케이드는 가정용 게임기에 비해서는 자유로운 개발 환경을 가진 만큼 게임 지향적인 개발 사상을 가지고 있다고 할 수 있는 것이다.

시대적인 요청? 시스템 기판

위와 같은 문제 때문에 최근에는 가정용 하드와 비슷한 소프트 착탈 형식의 「시스템 기판」이라고 불리우는 하드 형태가 기판의 주류가 되어 가고 있다. 하드와 소프트가 분리 가능한 구조이기 때문에 한번 하드 부분을 구입하면 그 다음부터는 소프트만 구입하면 되는 것이다.

결국 가정용 게임기와 같은 경제성을 가질 수 있다는 이야기이다.

시스템 기판이란?

지금까지 이야기 했던 것처럼 아케이드 기판의 기본적인 모습은 소프트 부분과 하드 부분이 일체형으로 되어 있어 소프트만 교환할 수 없는 구조로 되어 있다. 이것을 보완하여 소프트 부분을 분리할 수 있도록 하여 하드 부분을 재활용하게 만든 것이 시스템 기판이다.

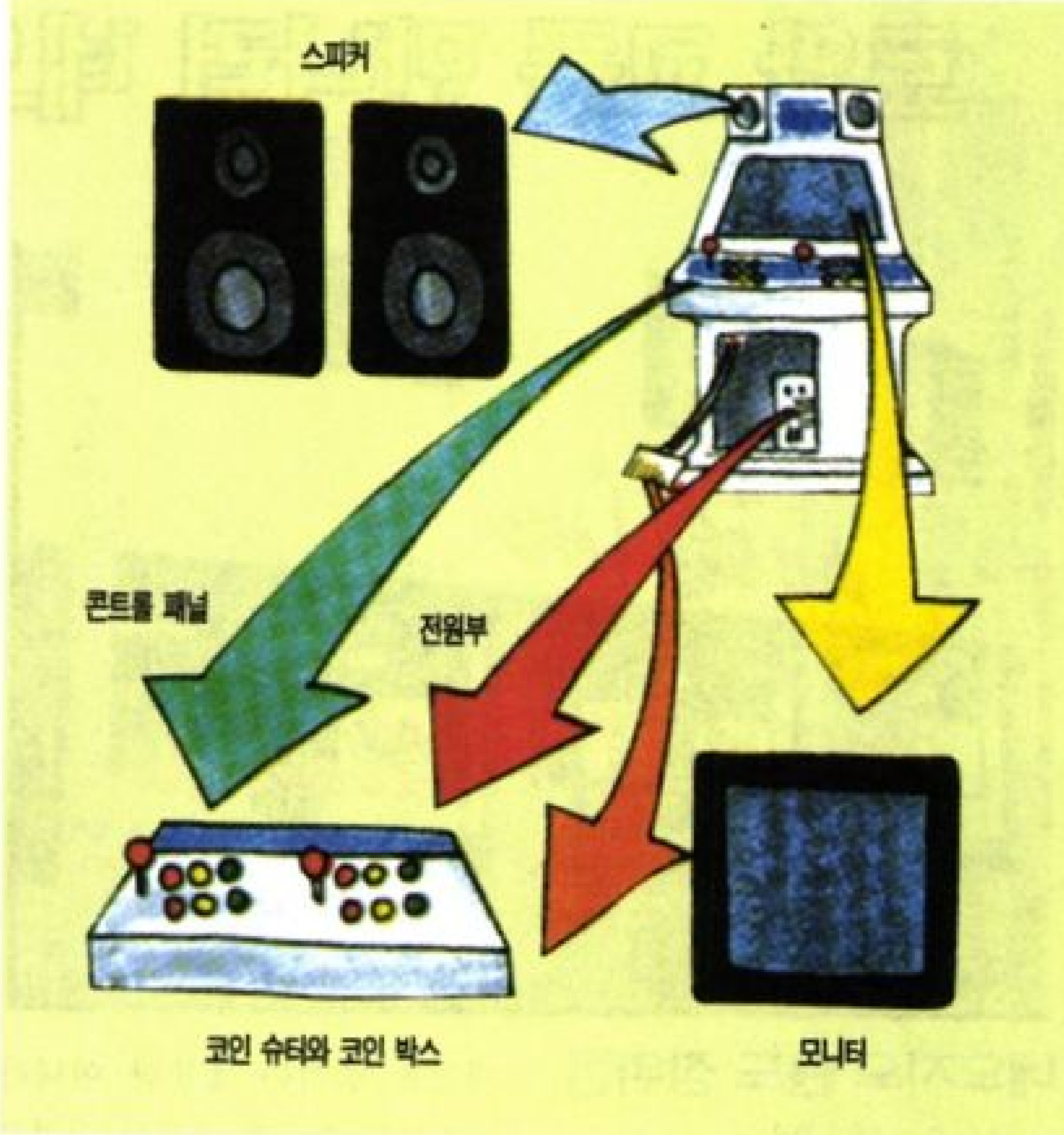
콘트롤 박스란 녀석!

우선 살펴보기

앞의 글을 읽고 아케이드 게임기에 기판을 넣지 않으면 마치 게임기라고 할 수도 없을 정도라는 느낌을 받았을 것이다. 그럼 과연 아케이드 게임기 안에는 무엇이 있는 것일까?

그 안을 들여다 보면 의외로 간단한 구조로 되어 있다. 그 기능을 크게 5가지로 구분해 보면 다음과 같다. 집에서 기판을 가지고 게임을 즐기기 위해서는 위와 같은 기능을 가진 무언가가 필요하다는 것은 쉽게 알 수 있다. 하지만 과연 그것이 무엇인지를 아는 사람은 많지 않을 것이다. 가장 단순하게 생각하자면 게임기 본체를 사버리면 되지만 너무 많은 투자가 아닐까 하는 생각이 들 것이다. 그렇다면 어떻게 해야 할까?

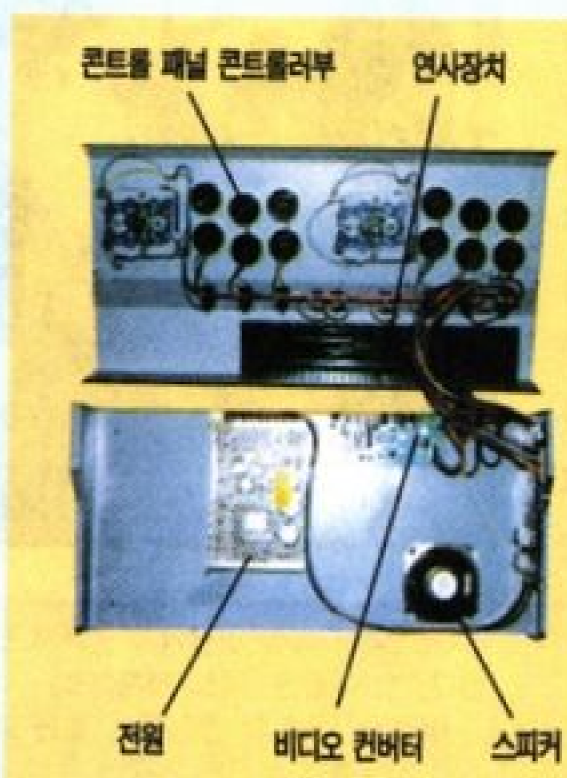
다시 한번 아케이드 게임기의 기능들을 생각해 보면 4번과 5번은 그다지 필요가 없을 거란 생각이 들고 모니터 역시 그것을 대용할 만한 것이 얼마든지 있을 것이다. 그러면 남는 것은 2번과 3번 뿐. 바로 이 2번과 3번의 기능만을 할 수 있는 부품을 구하면 가정에서도 쉽게 아케이드 게임을 그대로 즐길 수 있는 것이다. 바로 그 2가지 항목을 만족시켜 주는 것이 콘트롤 박스인 것이다.



콘트롤 박스는?

C-BOX의 기능을 간단히 말하자면 아래와 같다.

1. 전원(100V의 교류 전류를 5V 또는 12V의 직류 전류로 바꾸어 준다. 기판에는 이런 전류가 필요하기 때문이다.)



2. 스틱과 버튼을 가진 콘트롤 패널의 기능
3. 스피커
4. 영상을 게임 기판에서 가정용 텔레비전으로 보내는 데 필요한 장치
5. 연사 장치
6. 그 외의 보조 장치

위와 같이 콘트롤 박스는 기판만 있으면 집에서도 게임을 즐길 수 있는 모든 부품이 들어 있다고 해도 과언이 아니다. 4번의 기능은 아케이드 게임기의 모니터와 가정용 텔레비전과는 약간의 차이가 있기 때문에 그 차이를 없애 주는 장치라고 이해해도 좋다.

C-BOX의 기능을 간단히 서술하자면 우선 기판에 전원을 공급해 작동하게 하고 영상 출력을 가정용 텔레비전에서 나타나게 변환시켜주고 음성을 스피커로 보내며 플레이어의 조작을 콘트롤 패널로부터 기판에 보내어 실행시키게 하는 기능을 하는 것이다. 그리고 C-BOX에는 코인 슈터의 기능을 하는 스위치가 있어서 그것을 누르면 크레디트가 올라가게 되어 있는 것이 보통이다. 이처럼 C-BOX 하나면 오락실에 있는 수많은 게임을 즐길 수 있는 것이다.

료와 교를 만나러 네오랜드 장위점으로 가자!



네오지오 랜드 장위점

새로운 느낌이다!

챔프 기자가 네오지오 장위점의 문을 열었을 때 처음 느낀 감정이다. 빅에이가 추구하는 밝고 쾌적한 분위기의 게임 센터, 관심을 모으는 여러가지 캐릭터 상품 등. 이런 것들을 만나 볼 수 있는 곳이 바로 네오지오 랜드 장위점이었다.

『철권2』와 『용호의 권3』 등 인기 소프트들 뿐만 아니라 『KOF』시리즈와 『사무라이』시리즈 등 네오지오 소프트도 한곳에서 즐길 수 있는 것이 네오지오 랜드만의 특색이다. 35평 규모에 43인치 대형 게임기 5대와 29인치 게임기 35대를 보유하고 있다. 특히 이곳 장위점에서는 게임을 즐기는 것뿐만 아니라 네오지오 하드와 소프트 그리고 캐릭터 상품을 판매하고 있어 더욱 눈길을 끈다.

이곳에서 판매되는 캐릭터 상품으로는 빅에이에서 제작한 KOF'95 게임엽서와 포스터 등이며 그외 조이스틱과 메모리 카드 등의 액세서리도 저렴한 가격에 판매하고 있어 게임 유저들에게 좋은 반응을 얻고 있다. 물론 게임챔프를 비롯한 게임지도 판매하고 있다.

또한 빅에이에서는 압구정점을 비롯 전국 각지에 체인점 형식의 네오지오 랜드를 지속적으로 개장할 계획이라니 유저들의 입장에서는 기쁘기만 할 따름이다.

연락처 : 02-943- 2781







챔프뉴스

『리얼바우트 아랑전설』

기스의 숨겨진 필살기

기스에게 최종 필살기가 숨겨져 있었다. 그 이름은 「데드 릴레이브」.

이것은 『용호의 권2』에서 젊은 기스가 사용했던 무게의 기술인 듯하다. 그러나 이 기술에도 문제점은 있다. 그 문제점은

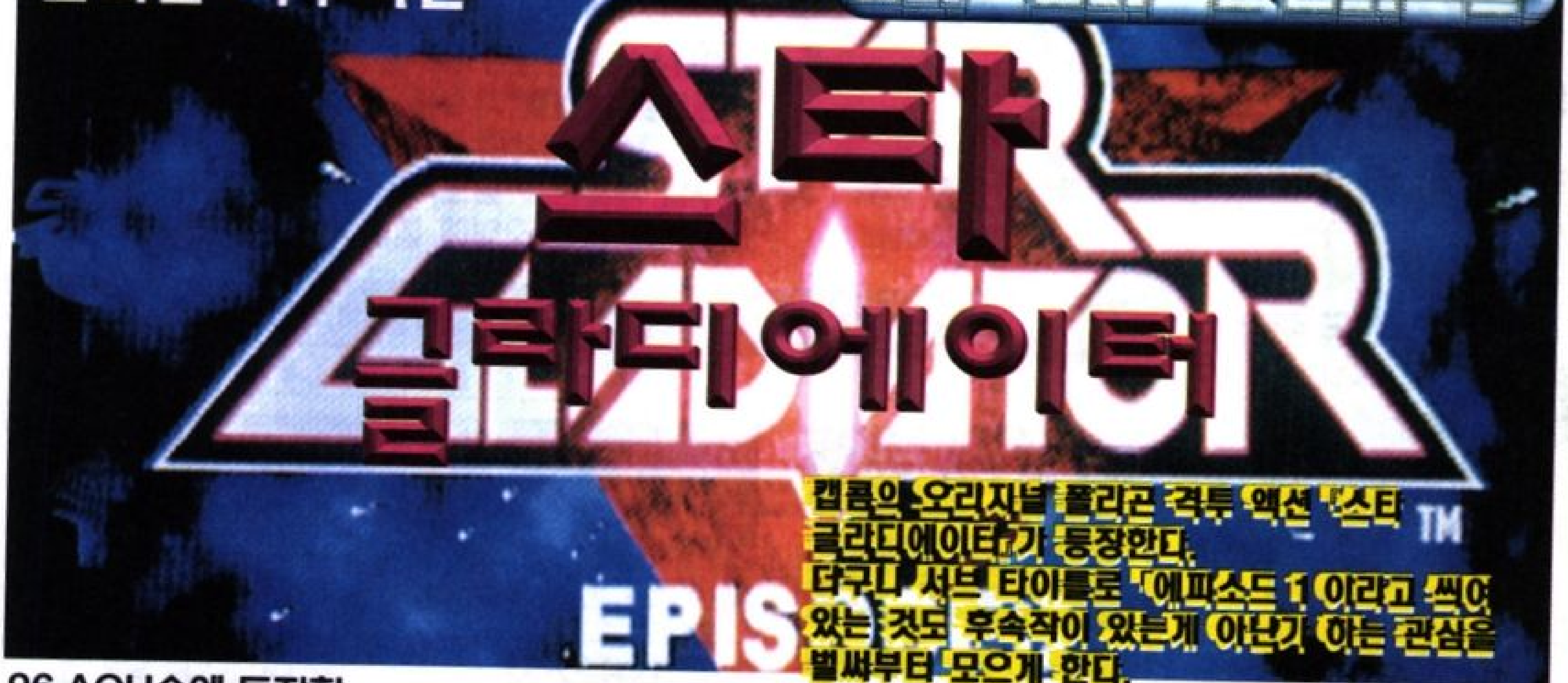
1. 근거리에서는 하나도 맞지 않는다
2. 파괴력이 적다
3. 입력이 어렵다

의 3가지로 입력의 어려움을 극복하기 위해서는 커맨드에 익숙해 지는 방법 밖에는 없다.

그러나 성공한다면 10러쉬의 무서운 기술이다.



티라노 사우루스가 등장하는 폴리곤 격투액션



기종	아케이드	제작사	캡콤
장르	격투 액션	발매일	미정

캡콤의 오리지널 폴리곤 격투 액션 『스타 글라디에이터』가 등장한다. 더구나 서브 타이틀로 「에피소드 1」이라고 씌여 있는 것도 후속작이 있는게 아닌가 하는 관심을 벌써부터 모으게 한다.

96 AOU쇼에 등장한 스타 글라디에이터 소개

96 AOU쇼에 등장해 굉장한 눈길을 끌었던 캡콤 오리지널 폴리곤 격투 액션 『스타 글라디에이터』. 이 작품은 캡콤이 보내는 칼과 도끼를 휘두르는 무기를 갖고 싸우는 본격 3차원 대전 격투 게임이다. 8방향 레버에 4가지 버튼. 조작 방법은 표와 같다.

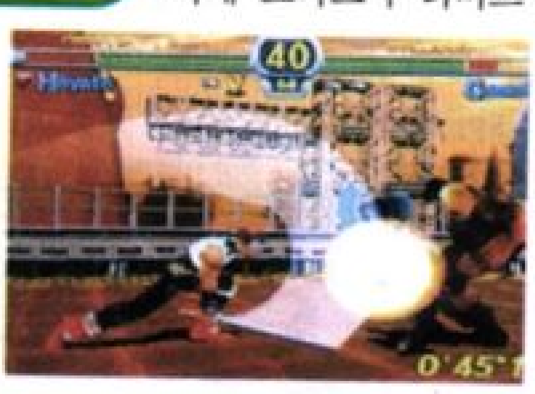
기본 조작이외에도 중요한 것이 다운 공격과 일어서기이다. 다운 공격은 ← A 또는 B로 대 다운, ← K로 소 다운 공격이 가능하다. 일어서기는 K연타. → K로 하단, → ←로 대공중 기술을 구사하면서 일어설 수 있다.



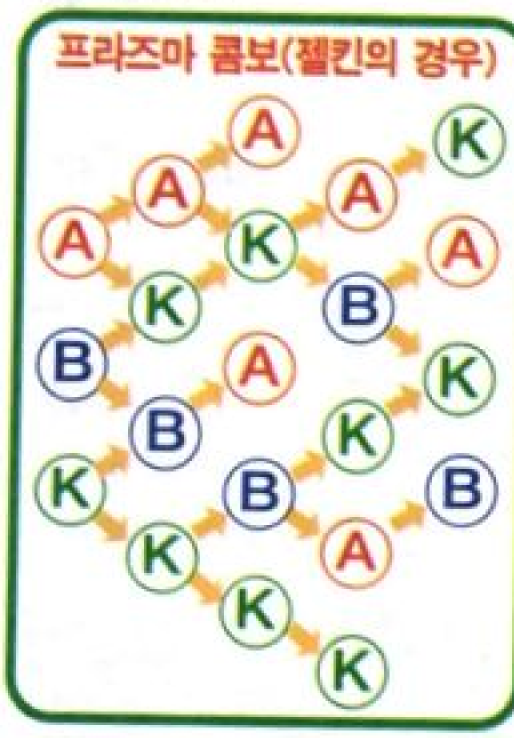


프라즈마 콤보라는 것은?

『스타 글라디에이터』는 지금까지 게임의 장점은 모두 받아들이고 있으며 캐릭터마다 구사하는 콤보기와 상쾌함조차 느낄 수 있는 체인 콤보도 완벽하게 연출되어 있다. 체인은 프라즈마 콤보로 이름을 바꿔 새롭게 등장하였다. 체인에 가드 캔슬이 있었던 것같이 프라즈마 콤보에도 프라즈마 리버스라는 반격기가 존재한다. 프라즈마 콤보 중에 다음에 오는 기술이 세로 자르기인지 가로 자르기인지를 파악해 프라즈마 리버스를 입력. 프라즈마 리버스는 상대의 공격을 막고 반격하는 것과 상대의 공격을 날려 버리는 것 2종류가 있다.



공룡의 등장이다!!





등장 캐릭터

캐릭터 셀렉트 화면을 보면 분명 이들 외에도 2명정도가 더 있다는 것을 알 수 있지만 우선 입수한 자료로 등장 캐릭터를 소개한다.

하야트

주인공적인 존재로 기본적인 조작 감각이 뛰어나다

준

유일한 여성 캐릭터

빌스테인

해골 모습의 기사로 상당히 특이한 기술을 구사한다.

가모후

고릴라를 닮은 캐릭터로 도끼를 앞세우는 게 특징인 것같다.

고어

우주인을 연상시키는 모습이지만 사용하는 기술을 보면 마치 의사나 약사를 연상시킨다.

벡터

앉은 자세에서 레이저 공격이 가능하며 총을 들고 있다.

젤킨

괴물 새. 날개를 움직이며 날아서 독수리같은 커다란 발로 공격을 구사한다.

리무갈

티라노 사우루스. 망치를 주무기로 하며 적 캐릭터를 물어뜯는 등 와일드한 공격이 매력적.



깜직이 캐릭터 기술도 만점!

버철 화이터 키즈

기종	아케이드	제작사	세 가
장르	격투 액션	발매일	96년 4월 예정

AOU쇼에서는 70%의 완성도를 보였지만 이젠 새턴으로 이식될 차례를 기다리는 『버철 화이터 키즈』. VF2에서의 기술도 모두 사용할 수 있고 더구나 새로운 기술도 추가된다니 깜찍함에 세련미를 더할 것임에 틀림이 없다.

모션도 추가

크고 표정이 풍부하게 표현되어 더욱 매력을 끌게하는 『버철 화이터 키즈』.

『버철 화이터2』의 기술과 게임 시스템을 100% 이상 계승하고 있으며 새로운 모션과 『화이팅 바이퍼즈』에서 사용되었던 것처럼 특정 기술을 사용했을 때 카메라 앵글이 변하는 기능을 추가한다고 알려졌다. 그 외에도 지난 호에 게재되었던 것처럼 자바 티 광고 시스템과 『VF2』보다 3배 정도로 게임 스피드를 향상 시켰다고 알려져 있어 단순한 리메이크가 아닌 완성도 높은 게임으로 탄생될 것임에 틀림없다.



이것은 키즈의 새로운 액션. 앉아 있을 때 상대가 상단 공격을 해오면 그것을 피하기 위해 등을 젖히며 방향을 틀어 피하는 것이다



화난 표정의 라우와 아픈 표정의 울프



VF2에서 멋진 모습으로 인기를 끌었던 리온이 키즈에서는 이렇게...

VF2의 기술을 키즈는 이렇게 재현

아키라



아키라의 맹호 경파산

울 프

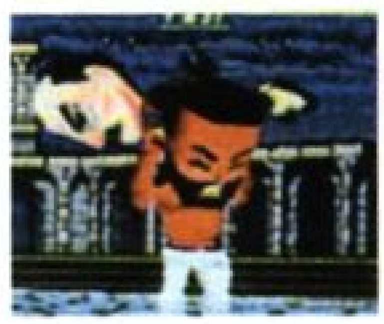


화난 얼굴로 필사의 「자이안트 스윙」을...

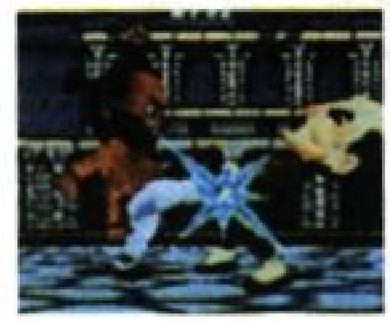


울프의 「브레인 바스터」

제프리



「바디 리프트」



시라 스테이지에서 라우를 상대로 「켄카 킥」

파이



VF2에서 자주 사용되었던 「비연열각」



타이밍을 맞추기가 어려운 하단 공격 「연선축」



이상하게도 순제를 선택하면 순제는 화를 내는 표정으로...

키즈만의 시스템

애니메이션적인 캐릭터 선택 화면

최첨단 CG를 사용한 아름다운 화면도 볼거리지만 만화같은 캐릭터 선택 화면도 귀여움을 느끼게 한다. 그리고 특정 캐릭터를 선택하면 그 표정이 바뀌게 되어 플레이어를 더욱 즐겁게 해준다.



이것이 버철 광고

『버철 스트라이커』에 사용되었던 것처럼 게임 화면 내에 광고를 사용한 케이스. 지난 호의 자바 티에 이어 이번에는 에너겐(스포츠 음료)의 광고가 발견되었다.





감정이 이입된 듯한 뛰어난 표정

키즈에 등장하는 캐릭터의 얼굴은 보통 체형보다는 훨씬 크기 때문에 그 얼굴에 나타나는 다채로운 표정의 변화는 게임의 즐거움을 더해 주고 있다.



팔짝팔짝 뛰어다니는 새로운 캐릭터들의 액션을 보라!

소닉 더 화이터즈

기 종	아케이드	제작사	세 가
장 르	격투액션	발매일	96년 여름예정

제작 발표가 있은 후 약 3개월이 지난후 AOU쇼에서는 8인의 캐릭터 중에서 선택하여 10개의 스테이지까지 플레이가 가능한 형태로 선보였다. 소닉 시리즈의 캐릭터 6인과 오리지널 캐릭터, 흰둥이 강아지 바크과 딱다구리 모습의 빈을 포함한 8명이 등장하여 싸워 나가다 보면 보스 격인 메탈 소닉과 에그맨과 싸우게 된다.

만화적인 분위기의 격투 액션

펀치를 맞으면 얼굴이 일순간에 찌그러진다든지 돌연 망치가 나타난다든지 만화적인 분위기가 강하다. 코믹한 액션이 하이 스피드로 전개되는 점은 지금까지의 격투 액션에서는 찾아보기 힘들었던 부분이다. 그리고 수풀이나 얼음의 스테이지 등 시리즈의 분위기를 그대로 이어 받았다. 소닉을 플레이해 본 사람이라면 발매를 기다리지 않을 수 없을 것이다.





다음 상대를 미리 보여주는 것은 슈퍼 알려진 보이의 『소닉』시리즈의 스타트와 비슷하게 꾸며져 있다



AOU쇼에서 공개된 버전의 완성도는 약 50%

등장하는 주요 캐릭터들



팽

카우보이 모자를 쓴 웨스턴 스타일의 캐릭터. 허리에 찬 권총으로 공격할 수도 있다

에이미

소닉을 따라 다니는 여성 캐릭터(?). 망치를 사용해서 공격하는 것이 재미를 더해 준다

에스피오



핑크색 몸매가 매력적인 캐릭터. 무서운 얼굴 표정을 보면 왠지 무서운 공격을 할 것 같다는 느낌을 준다



메탈 소닉



닥터 에그맨

너클즈

바늘 두더쥐 모습의 캐릭터로 『소닉3』에서부터 참가하게 된 캐릭터



테일즈

소닉의 동생으로 두개의 꼬리를 프로펠라처럼 이용하며 공중을 날을 수 있다



소닉의 변신에 주의하자

캐릭터에 움직임에 주목!

3D 모핑 기술로 연출하는 캐릭터의 코믹컬한 움직임 표현이 가능해졌다. 만화같은 연출이 곳곳에서 엿볼 수 있다.



스핑대쉬도 이미지대로 움직임을 보여 준다

데미지는 시각적으로 표현

이 게임에서는 상대의 공격을 받으면 링이 흔들리게 되어 있다. 데미지가 클수록 흔들리는 링의 수도 증가한다.



흔들리는 링의 수로 데미지를 실감할 수 있는 친절 설계

방어방법은 다양하다

이 게임에서 사용하는 버튼은 펀치, 킥, 방해 3가지.



가드가 아니라 방해라는 발상이 소닉답다

공격방법도 다채롭고 재미있다

공격의 기본은 펀치와 킥이지만 그외에로 다양한 액션이 준비되어 있다.



에이미의 해머는 맞으면 찌부된다

세가 AM3연이 게임계를 꽉~잡을 예감 소프트

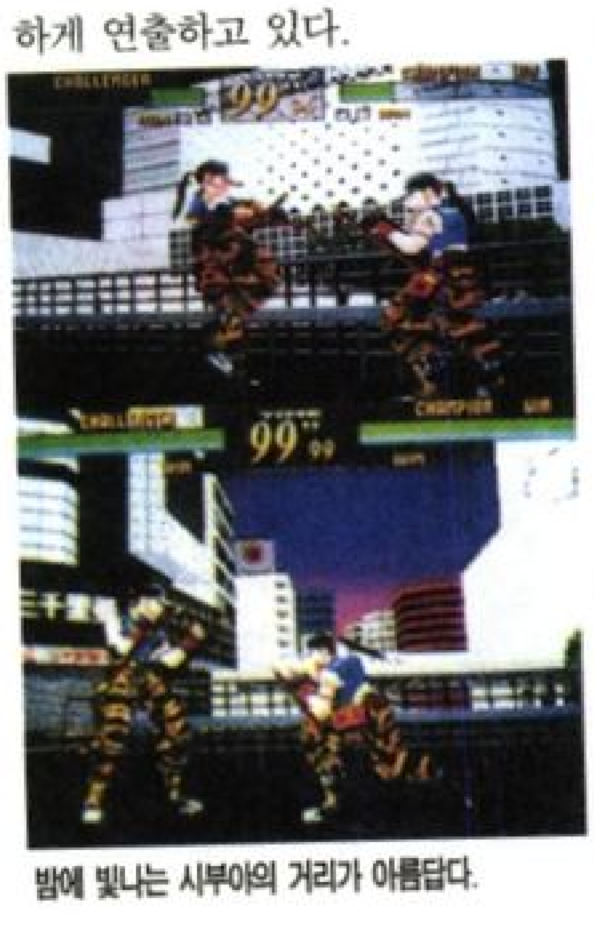
기종	아케이드	제작사	세 가
장르	격투 액션	발매일	미 정



서서히 밝혀지는 「라스트 브론크스」의 매력. 공개되는 사진 하나하나에 역시 세가의 뛰어난 기술력을 절실히 느낄 수 있다. 이번 호에서는 캐릭터의 상, 중, 하단 공격에 대해 완벽하게 공개한다.

무기에 따라 다양한 필살기에 경악!!

AM3연의 3D 무기 격투인 『라스트 브론크스』. 그 캐릭터 모션이 드디어 공개되었다. 지금까지의 3D 격투와 다른 점은 인간의 움직임과 실제의 무기를 개발 스탭이 직접 시험해서 얻은 실물의 움직임을 재현하고 있는 점이다. 배경도 동경의 명소에서 로케이션을 감행해서 실제 건물, 간판 등을 포함한 사물들을 리얼하게 연출하고 있다.



밤에 빛나는 시부야의 거리가 아름답다.



캐릭터의 모델링도 멋지게 표현되어 있다

무기 해설 : 눈차크

「눈차크」는 휴대하며 조작이 간단하지만 조작법을 달리하면 굉장히 위험한 무기이다. 소재는 강한 타격에 견디는 견고한 목재를 사용하는 것이 보통이지만 공격력 증가를 생각해 철제로 만든 것도 있다. 사용에 관해서는 공격에도 방어에도 폭 넓게 활용할 수 있다. 한손으로 전후좌우, 상하로 조작해서 원심력을 최대한으로 활용할 수 있으므로 타격도 굉장히 강력하다. 이 외에도 곤봉의 위 부분과 아래 부분을 이용해서 찌르고 때리는 기술 이외에 2개의 봉을 이용해 찌고 드는 방법 등 다채롭다

상단공격



상, 중, 하단 공격 모션을 재현!!

돈파를 사용하는 여성 캐릭터와 새롭게 입수한 눈차크를 사용하는 남성 캐릭터의 상, 중, 하단 각 공격 방법을 연속 컷으로 재현해 보았다.

중단공격



하단공격



무기 해설 : 돈파

돈파는 목재 혹은 철 카본 파이버 등의 딱딱한 목질로 만들어진 곤봉으로 휘두르기 위해 손잡이가 수직으로 달린 근접 전투용 무기로 통상은 2개가 한쌍으로 사용된다. 공격 시에는 곤봉의 앞 부분을 앞으로 내밀고 타격과 찌르기를 하는 예상 외로 변화가 많고 상대는 굉장히 방어하기 어려울 것이다. 더욱이 '지레의 원리'에 의해 통상 이상의 파괴력을 얻을 수 있다. 또 상대의 무기를 돈파로 걸어 사용할 수 없게 하거나 관절을 꺾어 움직일 수 없게 하는 특수 공격도 가능하다.

방어 시에는 공격 태도에서 순식간에 돈파의 앞 부분으로 팔꿈치를 향해 평행으로 하여 상대의 공격을 막을 수도 있다. 역으로 방어에서 공격으로의 이행도 자유자재로 할 수 있다.

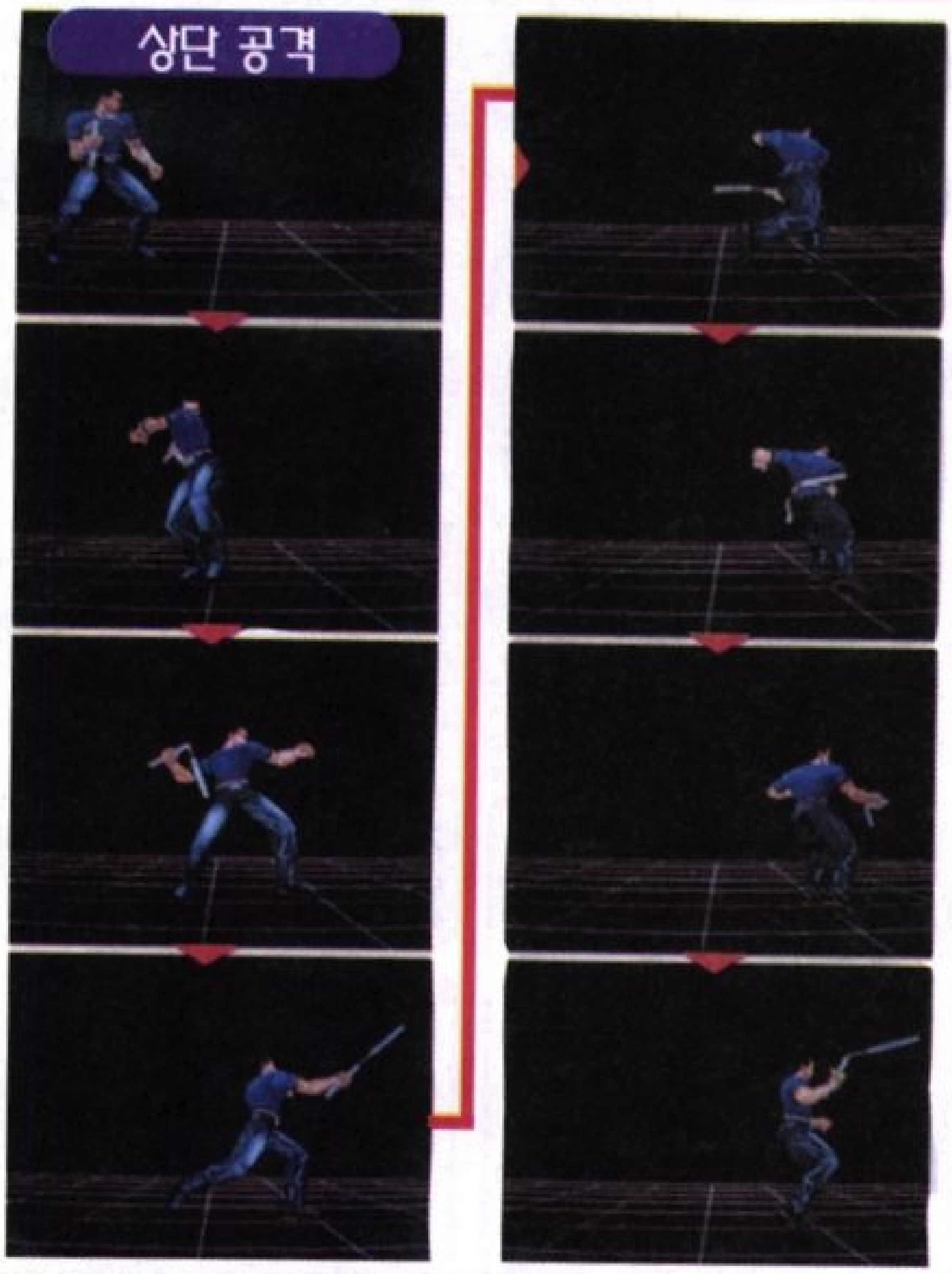


돈파의 실물. 맞으면 굉장히 아프겠다

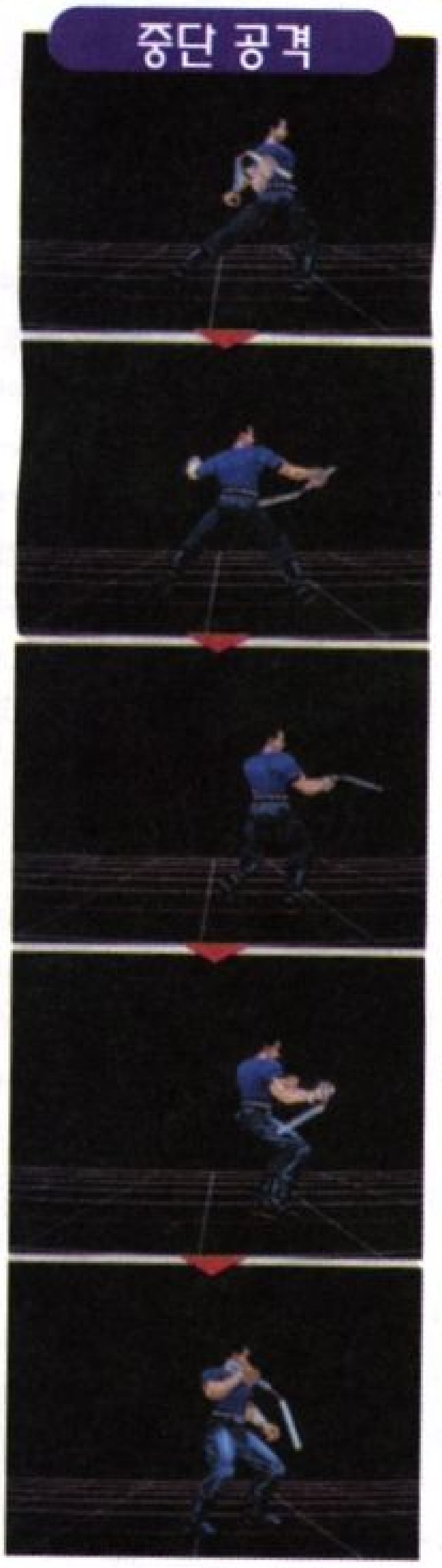


눈치크가 돈파를 사용하는 여성 캐릭터에게 히트!! 무기 공격외에 킥 공격이 있는 것도 확인되었다

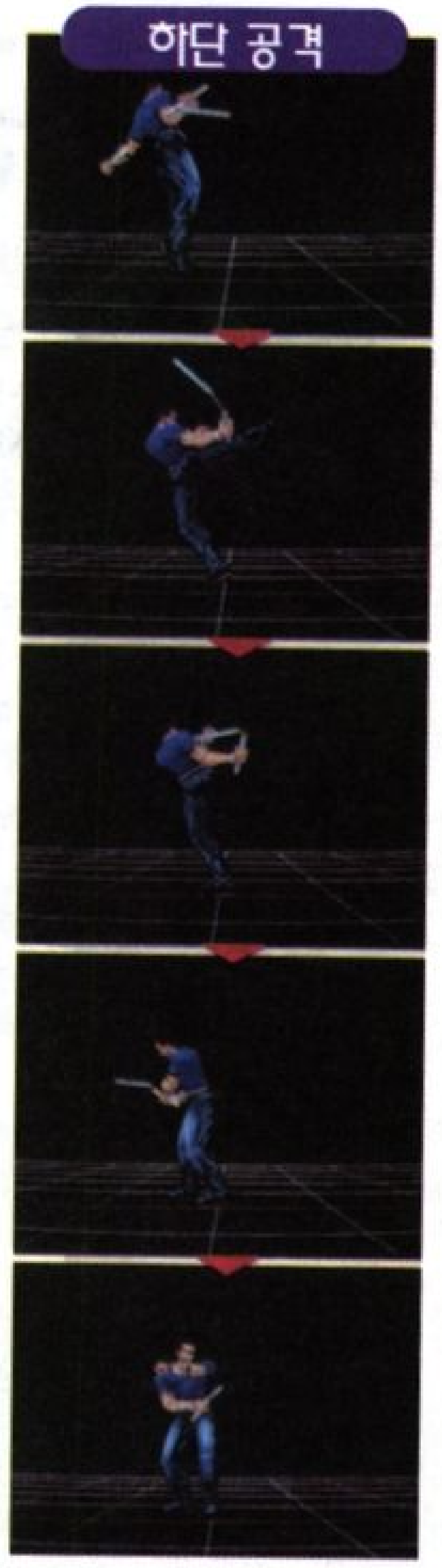
상단 공격

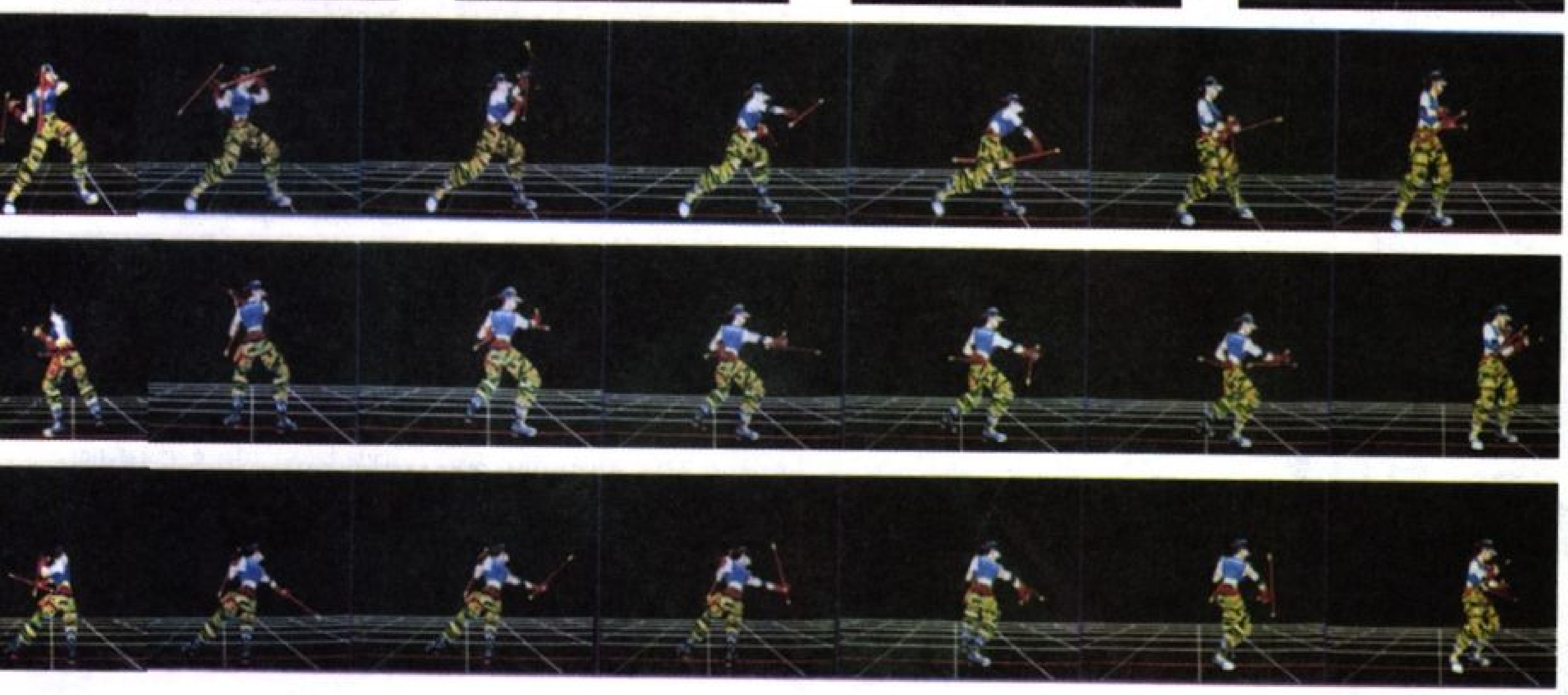


중단 공격



하단 공격





「버철화이터」 응용 공략편

지난 호에 이어 이달의 버철 화이터 연구실에서는 격투 구조에 있어서 '공격과 방어' 다음 편으로 실전에서 유용하게 사용할 수 있는 기술들을 설명해 본다.

딜레이

『VF2』에서 보다 인간적인 모습을 느낄 수 있는 요소중 하나라면 딜레이 『Delay =(동사)연기하다. (명사)여유』를 들 수 있을 것이다.

컴비네이션 기술과 기술 사이에 일정한 입력 시간이 설정되어 있는 것을 이용해 입력 타이밍을 늦추는 것으로 공격의 템포에 변화를 가해 상대를 속이는 듯한 적중 방법을 쓰는 테크닉이다.

첫번째 1발을 천천히 보고 반응, 반격을 하려는 상대라면 천천히 간격을 두고 두번째 공격 이후를 구사한다. 플레이어의 미세한 움직임에 반응해서 반격을 시도하려는 상대에 대해, 혹은 플레이어 움직임과는 관계없이 반격하려는 상대에 대해서는 간격을 짧고 빠르게 두번째 이후의 기술을 연결하면 기술이 적중되기 쉽다.

이와 같이 딜레이를 걸 때에도 시기를 조절하여 상대의 반응 속도와 의도를 파악해 프레임 단위의 미세한 조정을 하는 것으로 큰 효과를 발휘할 수 있다.

딜레이는 상단인지 하단인지 구별이 안가는 상태에서의 탐색이 아니라 시각 효과로 상대를 속이는 방법이다. 기술에 따라서는 상당히 오랜 시간(실전에서는 30프레임 정도가 한계) 입력 시간이 허용되는 것도 있다. 또 컴비네이션 경우와 딜레이를 거는 것으로 첫번째 1발이 적중되는가의 여부를 확인하고 남은 기술을 구사하면 모두가 히트하는 기술도 있다.

알기 쉬운 예로 일부 캐릭터(파이, 라우, 순제, 리온)를 제외한 P, K콤보를 들 수 있다. 이것은 첫번째 펀치가 상대에게 적중된 것을 확인한 후 다음에 K를 입력해도 그 킥은 반드시 적중된다. 물론





첫번째 펀치가 히트되었을 때 상대가 주춤했을 때 다음 펀치를 가해야 된다.

모든 콤보에는 어느 정도 여유를 갖는 입력 시간이 설정되어 있기 때문에 동일한 것은 3발 이상의 컴비네이션 기술에 관해서도 해당된다. 컴비네이션의 특성으로 볼 때 올 히트는 충분히 기대할 수 있다.

장시간(30프레임)의 딜레이 - 성공 예

사 고 / 장시간 딜레이

자신의 행동 …… ⓞⓟ …… ⓚ

30 프레임

히트

상대의 행동 …… 가 드

사 고 / 목표→반격을 시도한다

첫발을 목표로 한 플레이어는 반격을 시도하지만 기술을 구사하려고 하는 순간에 두번째가 카운트 히트. 기술을 눈으로 보고 그때 상황에 따른 반격기를 음미한 후 반격으로 전환하려는 상대에의 딜레이 효과가 나타나는 모델.

장시간(30프레임)의 딜레이 - 실패 예1

사 고 / 장시간 딜레이

자신의 행동 …… ⓞⓟ …… ⓚ

상대의 공격이 히트

30 프레임

상대의 행동 …… 가 드 …… ⓞⓟ

사 고 / 목표→반격을 시도한다

반응 속도가 굉장히 빠른 상대일 경우 혹은 이 일련의 딜레이 공격이 예측되어 상대가 반격해 버리는 모델. 첫발을 목표로 한 직후에 즉시 반격으로 전환된 경우, 극단적인 딜레이를 걸면 예상이 어긋나는 경우가 많다.

장시간(30프레임)의 딜레이 - 실패 예 2

사 고 / 장시간 딜레이

자신의 행동 …… ⓞⓟ …… ⓚ

상대의 공격이 히트

30 프레임

상대의 행동 …… 가 드 …… ⓞⓟ

사 고 / 무조건 공격

이쪽이 첫발을 구사하기 이전에 상대는 공격을 하려고 생각하고 있다. 첫발 엘보 모션은 상대도 확인할 수 있었는지 단지 눈으로 확인하고 대응책은 취하지 않는다. 상대는 이미 '하단 펀치를 구사하려고 한다'는 생각으로 커맨드 입력을 하려고 한다. 플레이어의 의도가 상대에게 전해지지 않은 모델.

단시간(15프레임)의 딜레이 - 성공 예

사 고 / 단시간 딜레이

자신의 행동 …… ⓞⓟ …… ⓚ

공격발생종료

15 프레임

히트

상대의 행동 …… 가 드 …… ⓞⓟ

사 고 / 목표→반격을 시도한다

장시간 딜레이의 성공 모델과 동일하게 상대가 첫발 공격을 목표 반격하려고 하지만 다른 것은 상대가 거의 조건 반사같이 반격을 하고 있다는 점.

이런 빠른 반응을 보이는 상대에 대해서는 '속이자'라는 직접적인 딜레이보다도 자연스럽게 발생하듯이 짧은 순간을 연출하는 방법이 성공률이 높다.

단시간(15프레임)의 딜레이 - 실패 예

사 고 / 단시간 딜레이

자신의 행동 …… ⓞⓟ …… ⓚ

공격발생종료

15 프레임

상대의 행동 …… 가 드 …… 가 드

사 고 / 목표 → 주저

상대가 1발 공격을 목표로 했지만 주저하고 있는 사이에 다음 공격을 해 버려 결과적으로 가드되어 버린 모델. 상대가 "그렇다. 저 콤보를 시도해 보자" 등 다른 것을 생각하고 있는 듯한 경우에도 해당된다.

눈으로 보면서 P.K를 적중시킨다

사 고 / P.K 구사 / 히트 확인

자신의 행동 …… ⓟ …… ⓚ

히 트 / 히 트

상대의 행동

사 고 / 반격시도(우회)

상대의 데미지 회복전이라면 1발 히트한 것을 확인한 후 2번째 공격을 구사해도 족하다. 단지 상대의 경직이 풀리기까지 정확하게 다음 기술을 구사하지 않으면 당연히 가드되어 버린다.

딜레이 예외

여기에서는 잭키의 엘보 스핀 킥(PK)이라는 딜레이 항목을 알기 쉬운 컴비네이션 기술로 예를 들었다.

최초의 엘보를 구사한 후 33프레임 이내에 K버튼을 입력해도 기술이 연결된다는 극단적인 콤보이지만 프레임 단위의 미묘한 공격 타이밍 차이에 의한 효과를 가장 실감할 수 있는 것이다.

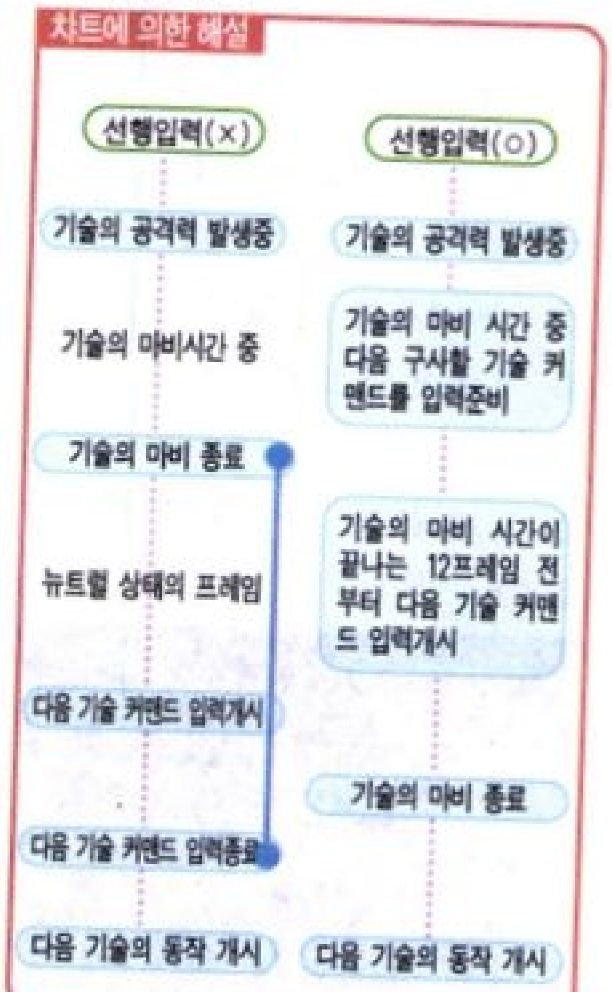
선행 입력

적에게 하나의 기술을 먹인 후 전 동작의 데미지가 남아 있는 최후의 12프레임 사이에서는 다음 동작의 입력이 가능하다. 이 12프레임이야말로 연속적으로 기술을 전개하는 비밀의 시간이다. 펀치같은 버튼 하나만으로 성립하는 커맨드라면 버튼 입력 순간이 앞 기술의 데미지가 풀리는 12프레임 이내라면 입력을 완료시킬 수 있다. 2가지 이상의 버튼의 동시 입력이 요구되는 경우도 동일하다.

레버 입력+버튼 입력같은 커맨드기를 선행 입력해 둘 때에는 레버에 의한 입력 부분을 통상 입력 시간 중에 완료시키면 좋다. 중요한 것은 커맨드를 입력하기 시작할 때 즉 커맨드 입력을 개시한 그때가 데미지가 풀리자마자 12프레임 이내면 좋다.

선행 입력을 유효하게 이용하는 것으로 기술 마비 시간 후에 로스 타임을 발생시키지 않고 즉시 다음 기술을 구사할 수 있다. 단지 다음 기술을 입력하는 것은 기술 마비가 시작된 후 그 마비가 풀리는 12프레임 전부터이다. 기술에 따라서는 그 마비가 풀린 순간부터라고는 해도 그래픽 상에서는 알기 어려운 경우가 있다.

차트에 의한 해설



강제 서기와 강제 앉기

『VF2』에서는 공격 후에 자세 판정이 변화되는 기술이 있다. 잭키의 슬랜드 백 너클(↙P)을 예로 들면 이 기술은 서 있는 상태가 아니면 구사할 수 없는 공격이지만 공격이 발생해서 데미지가 풀리기까지는 앉은 자세로 판정이 바뀐다. 자세 변화의 역 패턴으로서는 라우의 사상장(↘P)이 있다. 이 기술은 앉은 상태가 아니면 구사되지 않는 기술이지만 공격 발생 후에 마비가 풀리면 선 자세가 된다.

기술의 마비 중에 강제적으로 선 자세를 취하게 하거나 강제적으로 앉은 자세를 취하게 하는 방법이 전자의 슬랜드 백 너클이고 기술이 구사된 후 마비 중에 →→로 입력하는 것으로 강제적으로 선 자세를 취하게 된다. 후자인 사상장이라면 공격 발생 후의 데미지 중에 ↘↓↘로 입력하면 앉은 자세를 취하는 것과 동일하게 된다. 이것을 이용하면 연속적으로 슬랜드 백 너클과 사상장을 구사할 수 있다. 단지 선행 입력을 동반한 상당히 빠른 입력 동작이 요구되기 때문에 충분히 익혀서 실전에서 사용할 수 있을 때까지는 다소 연습이 필요할 것이다.





강제 앉기를 이용해서 연속적으로 사상장을 구사하는 것을 특히 「사상P」등으로 부르는 경우가 있다. 앉은 자세에서 사상장을 구사하고 펀치를 임의대로(단, 3회 이내)가하고 그리고 다시 강제 앉기를 이용한 사상장으로 연결해 간다. 완벽한 「사상P」 전에는 펀치 구사가 늦은 캐릭터는 하단 펀치 1발도 입력할 여유가 없다. 그런 캐릭터가 할 수 있는 것은 앉아서 스탭 백(↙↓↘)과 축이 되는 발의 교체를 구사하는 공방이다. 그것을 마스터하지 않고서는 「사상P」를 회피할 방법은 아무 것도 없다.



여기에 거론한 두가지 기술 이외에도 구사하는 자세가 변하는 것은 다른 것도 있다. 그러나 모든 경우는 그런 기술을 연속으로 구사해도 의미가 없기 때문에 클로즈 업되지는 않는다.





사상P의 공포

강제 앉기를 이용한 대표적인 사상P. 끊임없이 연속적으로 구사되는 기술의 홍수 앞에 상대는 방어할 수 밖에 없다. 단지 앉아서 스탭 백(↙↓↗) 등의 처리법을 습득했다면 탈출도 불가능한 것은 아니다. 그래도 링 중앙에서 연속적으로 사상P를 구사한 경우 탈출가능한 찬스는 2, 3번으로 한정된다. 거기서 실패한 경우는 그대로 누르면 된다.

엔딩갤러리 용호의 권 3

료 사카자키

와일러를 쓰러뜨린 후



료 : 충분했는가? 무기력한 왕이여

와일러 : 아! 머리야...
아버지 도와주세요.

료 : 후레아 어서 여길 떠나자.

후레아 : 아니예요 료. 저는 그를 여기두고 떠날 수 없어요.
그렇게 되면 내 아버지가 와일러의 아버지를 포기했던 것과 같게 되요. 미안해요. 료...

료 : 로버트에게 전화를... 너는 믿니? 네가 뉘우칠거라고
O.K.로버트는 틀림없이 이해할거야.









공항

로버트 : 좋아 료.
잠시 동안 작별이군.

료 : 그래 후레아는?

로버트 : 그녀는 괜찮을 거야
문제없지. 문제없어...
왜 그래, 울적해? 유리... 내가 아는 행복한 유리는 어디갔지?

유리 : 로버트.. 난.. 단지....

로버트 : 좋아. 난 가봐야겠어.
그럼 편지하자.

료 : 너는 그를 그냥 놓아줄거니?

유리 : ......

료 : 쳇 고집만 세가지고...
여기..

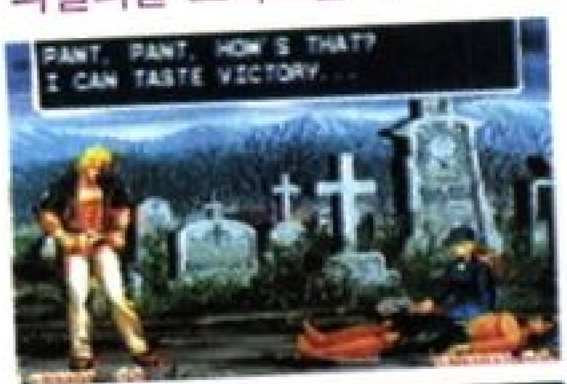
유리 : 오빠. 이것은...

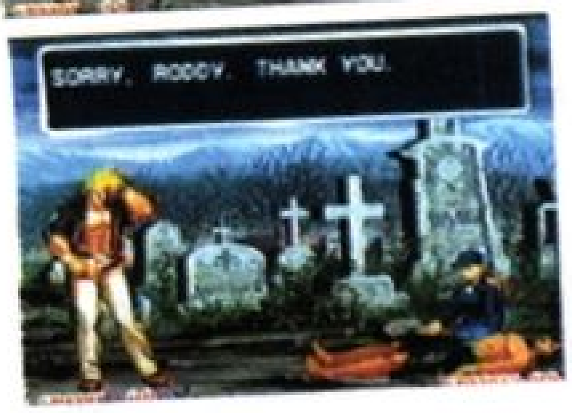
료 : 그에게 잘 말해줘.
난 마음을 바꿀테니

유리 : 고마워. 오빠

로디버츠

와일러를 쓰러뜨린 후





로디 : 헉헉. 어떠냐?
승리의 맛을 느꼈어.

와일러 : 아! 머리가 깨질듯 아프다. 아버지 도와주세요.

로디 : 후레아 이제 가자!

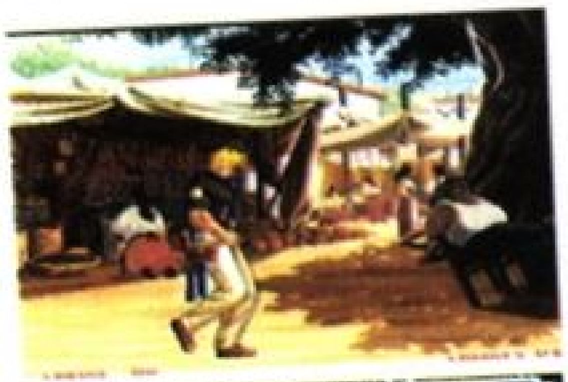
후레아 : 아니요 전 이렇게 떠날 수 없어요.
내가 약물에 관한 자료를 가져오지 않았다면 이렇게 되지는 않았을 거예요.

로디 : 무슨 문제가 있다는 거지? 선택권은 나한테 있어 하지만 이런 상태에서 나의 의뢰인과 함께 내가 할 수 있는 것은 아무것도 없어.

후레아 : 미안해요.
로디. 고마워요...

로디 : 나에게 감사할 필요는 없어. 내가 보기에 문제는 어떻게 그녀를 확신시킬 수 있느냐지.

거리







레니 : 뭐하는 거야?

로디 : 레, 레니?

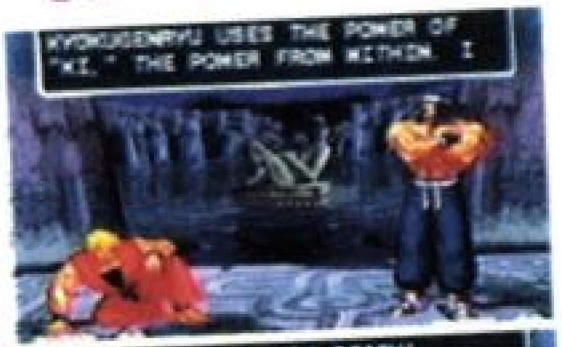
레니 : 어떻게 감히 나의 좋은 기회를 방해할 수 있지?

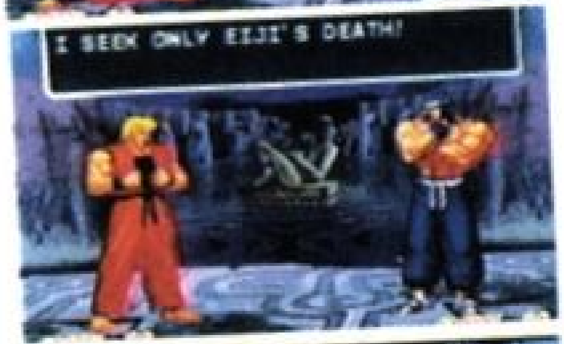
로디 : 응?

레니 : 후레아가 있는 장소를 알아내기 위해 많은 어려움을 겪었는데.... 그 장소는 비어 있었어! 네가 망쳐놨어. 그렇지? 그녀가 어디 있는지 말해! 덤벼라!
너를 놓친다면 내가 할 수 있는 일은 아무것도 없어.

진후이

공원







진 : 도대체 이게 뭐야? 사카자키
너는 네가 나를 바보로 만들었다고 생각하겠지.
그러나 아니다. 너는 왜 억제하지 못했지?

료 : 무슨 말을 하는거야?

진 : 극한류는 잠재된 기의 힘을 사용하지. 나는 기의 흐름을 이해할 수 있다. 하지만 나는 싸우는 동안 너의 기를 못느꼈다.
어째서지?

료 : 나는 살인자와는 싸우지 않는다. 진!

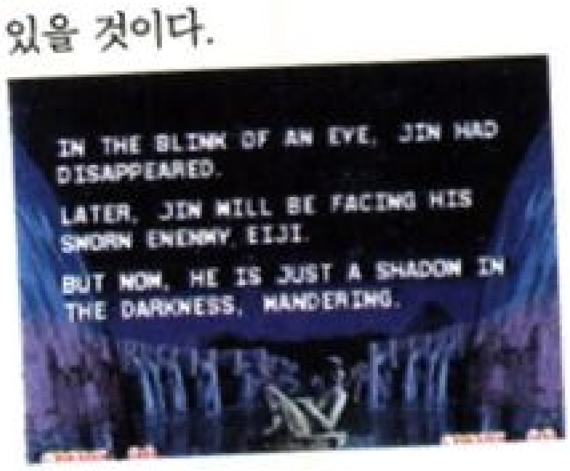
진 : 나는 에이지의 죽음만을 바란다.

료 : 에이지를 죽이고 나서 무엇을 할거냐?

진 : 너에게는 할 말이 없다.
료, 일본에서 보자.

료 : 일본?

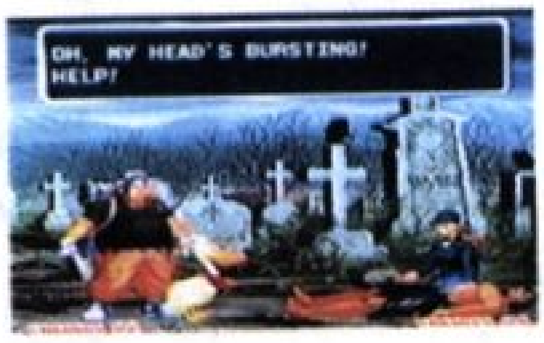
진 : 일본에 돌아오면 알 수 있을 것이다.



-그의 눈동자에서 진은 사라졌다. 후에 진은 적인 에이지와 대면하게 될 것이다. 그러나 지금 그는 단지 어둠 속의 그림자일 뿐이다-

박

와일러를 쓰러뜨린 후



박 : 드디어 자제력을 잃었군.
와일러 : 머리가 터질 것같아! 도와줘...
박 : 흐음? 잘못된 것이 있는 것 같군. 그것은 약의 후유증이야. 약을 멀리하는 게 좋아. 무슨 말을 하는거야, 호에호에?
호에호에 : 퐥퐥!
박 : 무슨 일이 있으면 닥터 리를 불러라.

창고 앞







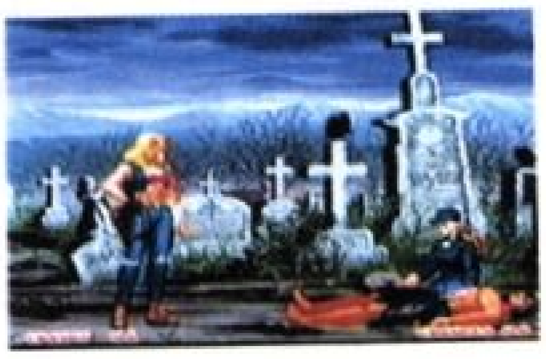
박 : 내 생각에는 이 여행에서 걸작을 만들어 낼 수 있을 것같아 이 그림들 중에서 네가 마음에 드는 것을 골라보렴.
호에호에 네가 좋아하는 그림이 이거니? 이것을 콘테스트에 출품해야겠다.



-로디와 호에호에가 그려진 그림이 날린다-

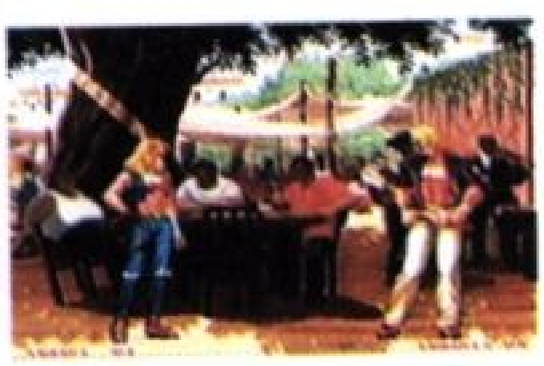
레니

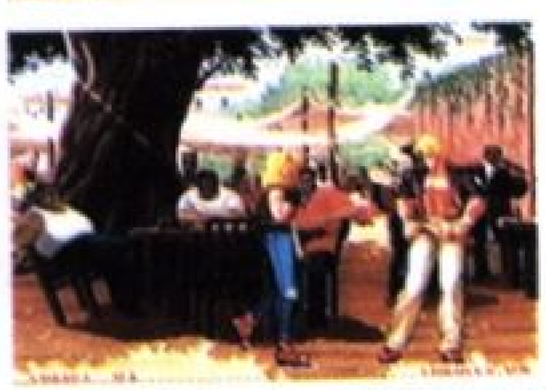
와일러를 쓰러뜨린 후

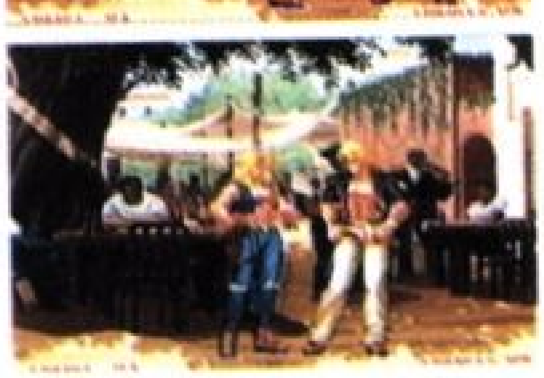


레니 : 어리석게도 그를 때렸군.
와일러 : 아아..머리가 아프다.. 아버지 도와줘요.
레니 : 관절부를 한방 먹여야지.
후레아 : 아니에요.
내가 만약 약에 관한 자료를 가지고 있지 않았다면 이런 일은 일어나지 않았을텐데. 제발 그를 도와주세요.
레니 : 좋아.
후레아 : 예? 고마워요. 레니.
난 다른 일처럼 이번 일도 망쳤군. 문제는 어떻게 그를 확신시키느냐야.

시장









로디 : 레니! 드디어 내가 너를 찾았다! 후레아를 찾았어?
레니 : 아니. 그녀는 여기에 없어. 단서조차
로디 : 그녀가 여기 없다고? 후.. 내가 직접 찾으러 가겠어.
레니 : 너는 내 말을 믿지 못하는거야? 다른 일이 있으니까 걱정하지마!
로디 : 무슨 말을 하는 건지 이해할 수 없군.
레니 : 남자가 대범해야지! 자, 가자.
로디 : 레니! 나를 가게 해줘!!

로버트 가르시아

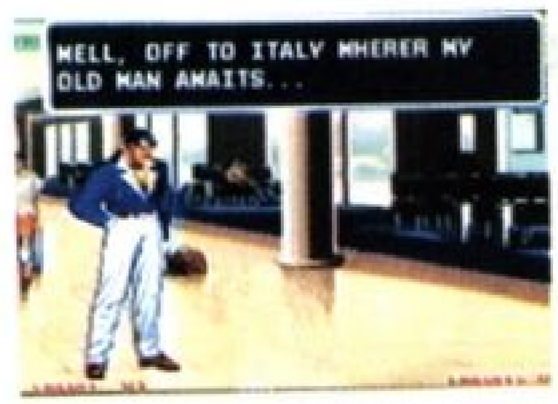
와일러를 쓰러뜨린 후





로버트 : 극한류의 진정한 힘을 알았겠지!
와일러 :아.. 머리가 아프다. 아버지 도와줘요
로버트 : 뭐라고...? 지금 그는 공포 속에 있군.
약의 후유증으로 인해 정신 연령이 어린이 수준으로 되었어.
그가 그의 아버지와 함께 행복하게 살았을 때의...
후레아 : 미안해 로버트 나는 이런 식으로 떠날 수는 없어.
내가 떠난다면 아버지가 그의 아버지에게 했던 것을 반복하게 되는 거야.
난 그를 포기할 수 없어.
로버트 : 후레아...
후레아 : 로버트...
로버트 : 유리. 나 여기 있어 괜찮아? 잠시만 기다려.
로버트 : 난 이해할 수 있어 후레아. 너에게 더이상 질문은 하지 않겠어 와일러를 잘 돌봐줘. 난 지금을 위해 떠난다는 말을 하겠어.
후레아 : 안녕 로버트...
네 여자 친구를 치료해줘...
로버트 : 그래 안녕..

공항







로버트 : 좋아. 나의 늙은 아버지가 기다리는 이탈리아로 떠나자. 여기 게이트에 이탈리아로 가는 것이 있나? 유리! 여기서 뭐하는 거야?!
유리 : 혼자서 이탈리아로 여행 떠나는 것은 정당하지 못하잖아!
로버트 : 휴가? 하하. 난 조용히 있고 싶어.
유리 : 걱정마. 난 나만의 티켓이 있어. 우리의 허니문은 이탈리아보다는 남쪽의 섬이 좋아.
로버트 : 뭐?
로버트 & 유리 : 하하하하

아케이드 비법

리얼바우트 아랑전설

컴비네이션 어택

아랑전설 시리즈로 등장하여 많은 격투 액션 팬들의 사랑을 받고 있는 『리얼바우트 아랑전설』. 이번 챔프의 아케이드 비법에서는 상대와 플레이 할 때 가장 유용하게 쓰이는 「컴비네이션 어택」이라는 기술을 소개한다.

풍부한 기술을 익히자

지금까지의 『아랑전설』시리즈 컴비네이션 어택 커맨드는 반드시 순서가 정해져 있었지만 이번 작품 『리얼바우트 아랑전설』의 컴비네이션 어택은 하나의 기술에서 몇가지의 기술로 분기된다. 물론 이 기술은 어떤 것에서 어떤 것으로 파생한다고 하는 설정은 되어 있지만 전작과 비교하면 상당히 풍부하게 되어 있다.

테리 보가드



→A, 서서 B 또는 →B, →C 또는 C.

이 컴비네이션 어택은 앉아서 펀치를 3, 4발 입력한 후에도 서서 B로 연결되며 서서 B에 캔슬을 걸 수 있어 파워 덩크 등의 필살기 연결도 가능하다. 최후에 →C 또는 C가 있지만 이것은 주로 두가지 선택기로 →C라면 서서 가드 불능의 하단 공격이 되고 C라면 앉아서 가드 불능의 중단 공격이 된다. 또 도중에 →B는 앉아서 가드되므로 서서 B가 적중되지 않는 마이, 마리같은 키가 작은 캐릭터를 사용하자.

→+A, →+C 캔슬 필살기.

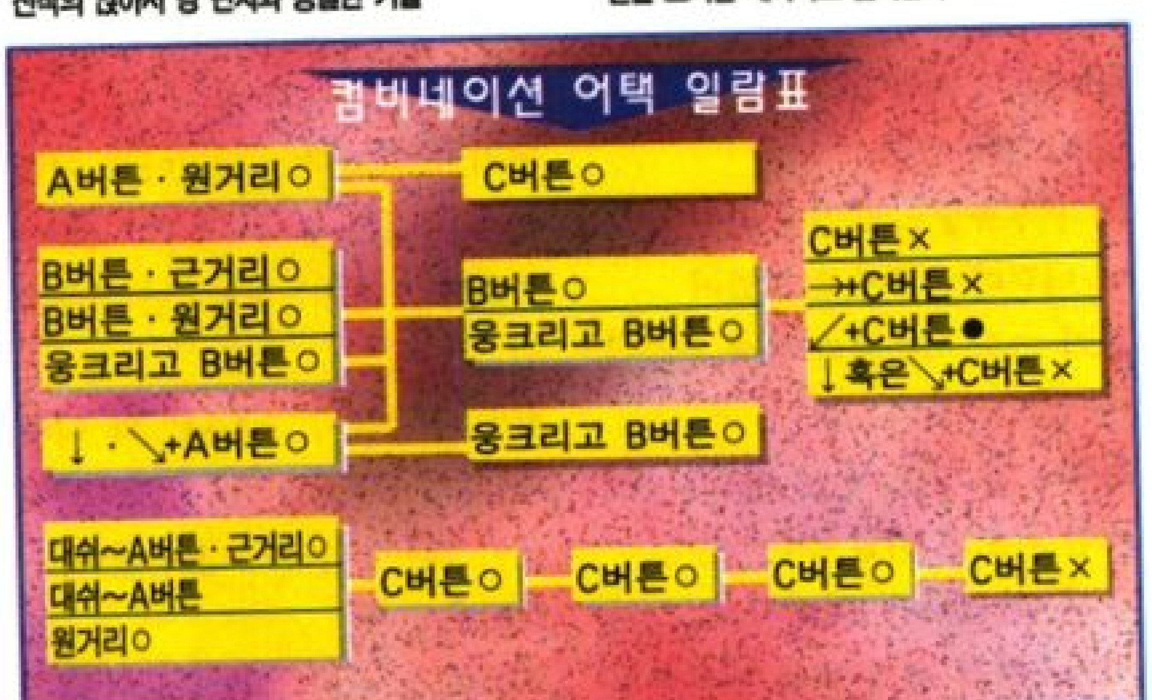
주로 연속기로 사용되는 컴비네이션 어택으로 앉아서 펀치 +A를 3, 4발 입력한 후 →C로 연결할 수 있다. 그뒤 캔슬을 하면 「크락슈트」가 간단하게 구사된다.



전작의 앉아서 강 펀치와 동일한 기술



캔슬 트리플 게이저도 입력한다



→A, B, ↙+C 의 컴비네이션

앤디 보가드



이 컴비네이션 앞에 앉아서 펀치를 3, 4발 입력한 후에 서서 B로 연결한 후 마지막 ↙+C에 캔슬을 하면 「승용탄」이라든지 차기를 연속적으로 적중시킬 수 있다. 또 도중에 서서 B에는 캔슬을 걸 수 있어 「참영권」과 「공파탄」 등에 연결되면 연속기로 할 수 있다.

C, C, C, C, →C의 컴비네이션

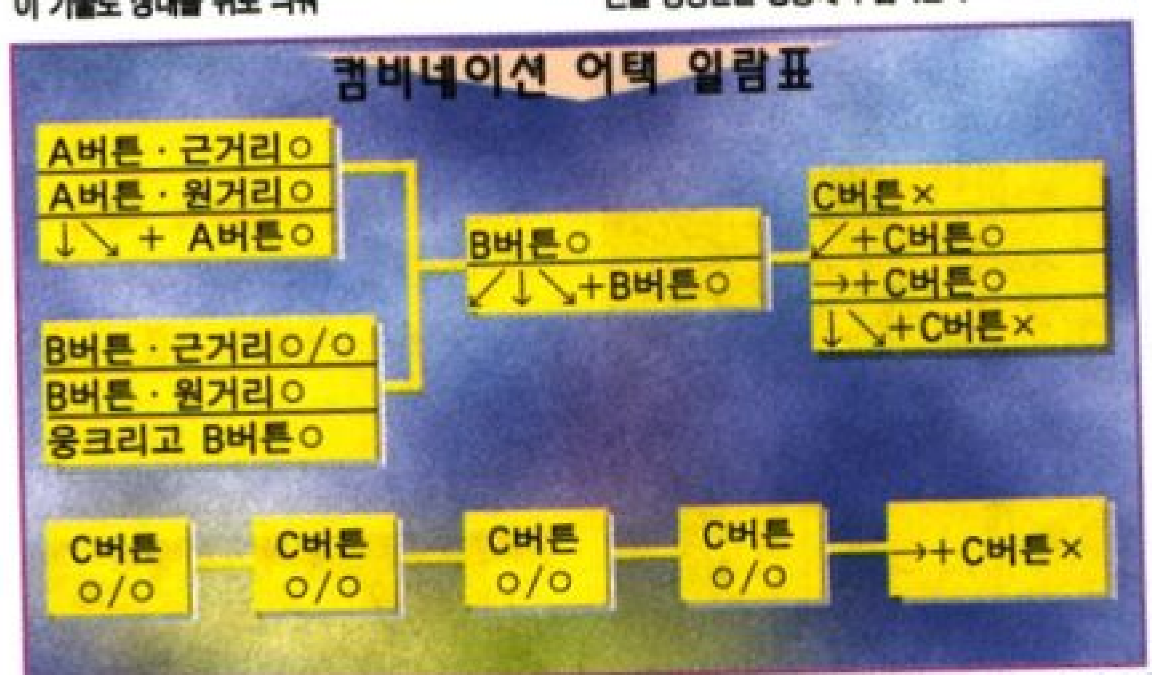
마지막으로 →C를 입력하면 상대를 다운시키는 기술로 재빨리 격비상권을 입력하면 확실한 데미지를 줄 수 있다. 이 컴비네이션 어택은 →C 이외 모두 캔슬을 할 수 있어 도중에 캔슬을 걸어 참영권 등의 필살기로 연결해 연속기로 사용해도 좋다. 참영권파에 연결하면 최고 14히트가 된다.



이 기술로 상대를 위로 띄워



캔슬 승용탄을 공중에서 입력한다



↓+B, ↓+B, ↓+C .

죠 히가시



이 컴비네이션 어택은 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 그밖에도 B, B, C의 컴비네이션으로도 상대를 쓰러뜨릴 수 있다. 또 B, B, →C라면 상대가 라인으로 날아가므로 거기에서 D공격으로 연결하는 것도 좋다.

←+A C, C, C, C

이 컴비네이션 어택은 얼핏 보기에는 간단해 보이지만 처음의 ←+A를 방심할 수 없다. 만일 입력된다면 도중에 어디에서라도 캔슬이 걸리므로 C의 2발째에 캔슬을 걸어 슬래쉬 킥으로 연결하면 좋다. 만일 슬래쉬 킥이 구사되기 어려운 경우는 황금 뒤축도 좋다. 또 폭열권이라면 최후 1발 이외에 어디에서라도 캔슬이 연결된다.


적중하기 어려운 것이 난점이라고 할 수 있다


폭열권에 연결해서 큰 데미지를

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ / ↓·↘+A버튼○ → C버튼○
- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ / ↓·↘+A버튼○, A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ / ↙·↓+A버튼○ → B버튼○ / 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →+C버튼× / ↙+C버튼C / ↓·↘+C버튼×
- ↙+A버튼○/○ → C버튼× → C버튼×
- ←+A버튼 ○/○ → C버튼 ○/○ → C버튼 ○/○ → C버튼 ○/○ → C버튼○

시라누이 마이



B, C, C 의 컴비네이션 어택.

이 컴비네이션 어택은 2발째의 C공격이 앉아서 가드불능이지만 캐릭터에 따라 연결되지 않는 경우도 있다. 원거리 서서 B, C, C도 사용하기 어렵다.

원거리 서서 A, A, C.

이 기술은 원거리 서서 A가 히트되면 다음의 A가 빗나가지만 계속해서 C공격인 용의 춤이 적중되거나 연속기가 된다.

→A, →C.

앉아서 펀치를 2~3발 적중한 후 →C 캔슬 필살기로 연결할 수 있다. 앉아서 펀치의 수를 조절하지 않으면 →C가 빗나가 버리는 경우가 있으므로 주의하자.


이 기술로 상대를 위로 띄워


캔슬 승용탄을 공중에서 입력한다

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ → C버튼 ○/○
- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ → A버튼 ○/○ → C버튼× / →+C버튼○ / ↙+C버튼○ / ↓·↘+C버튼×
- B버튼·근거리○ / B버튼·원거리○ / 웅크리고 B버튼○ → B버튼○ / 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →+C버튼○ / ↙+C버튼○ / ↓·↘+C버튼×
- 웅크리고 A버튼○ → A버튼○/○ / 웅크리고 C버튼○
- B버튼·근거리○ / B버튼·원거리○ → C버튼× → C버튼×

덕 킹



A, A, B, B, C 또는 ←→C.

이것은 최후의 C 이외는 캔슬이 가능하므로 A, A, B, B 캔슬 헤드 스핑 어택이 간단하며 강력하다.

근거리 A, A, B, B, ←→C.

최후의 ←→C는 연속기로 연결되지 않지만 앉아서 가드 불능이므로 입력하면 캔슬 헤드 스핑 어택까지 들어간다. 2가지 모두 대전형이지만 CPU에도 입력되므로 연습하자.

↓+B, ↓+B, ↓+C.

이것은 데미지는 적지만 히트되면 상대를 확실히 다운시킬 수 있다. 가드되어도 허점이 없고 레버를 아래로 입력하지 않아도 연결되므로 초보자에게도 적격.

A 또는 ↓+B, B, ←→C

이것은 뛰어들어가는 공격부터 입력되고 최후의 ←→C를 캔슬해서 네오 브레이크 스톰으로 연결하면 상당히 강력하다.


2단계가 히트한다면..


헤드 스핑 어택을 적중한다

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ → A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○ → B버튼○ → B버튼○ → C버튼× / ←→C버튼 ○/○
- A버튼·근거리○ / A버튼·원거리○, B버튼·근거리○ / ↙·↓+B버튼○ → B버튼○ / 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →C버튼× / ↙+C버튼● / ↓혹은↘+C버튼×

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼 · 근거리○ / A버튼 · 원거리○ / 웅크리고 A버튼○ → B버튼○/○/○ → ↓↘→+C버튼 ×/×/×/×/×/×
- A버튼 · 근거리○ / A버튼 · 원거리○ / 웅크리고 A버튼○ → A버튼○ / 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →+C버튼○ / ↗+C버튼○ / ↓혹은↘+C버튼×
- B버튼△/△/△ / 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →+C버튼× / 웅크리고 C버튼×

김갑환

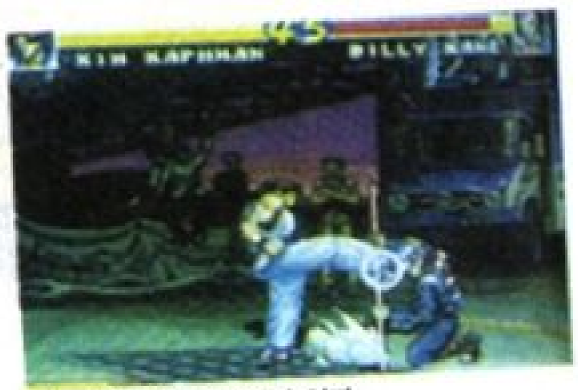


앉아서 펀치 X 3~5발부터 →+B, ↓또는 ↘+C 공격

데미지도 높고 최후의 앉아서 C공격으로 상대를 쓰러뜨릴 수 있으므로 장풍계가 없는 김갑환에게 있어서는 상당히 유효한 조합이다. 그 외의 컴비네이션도 앉아서 펀치부터의 연속기가 대부분으로 최후를 →+C로 하여 상대를 라인으로 날려버릴 수 있고 그뒤에 D공격 ↓캔슬 공사진과 약반월참 등을 구사할 수 있으면 봉황각으로 연결하는 것도 가능하다.



간단하지만 연발하면 위력적이다

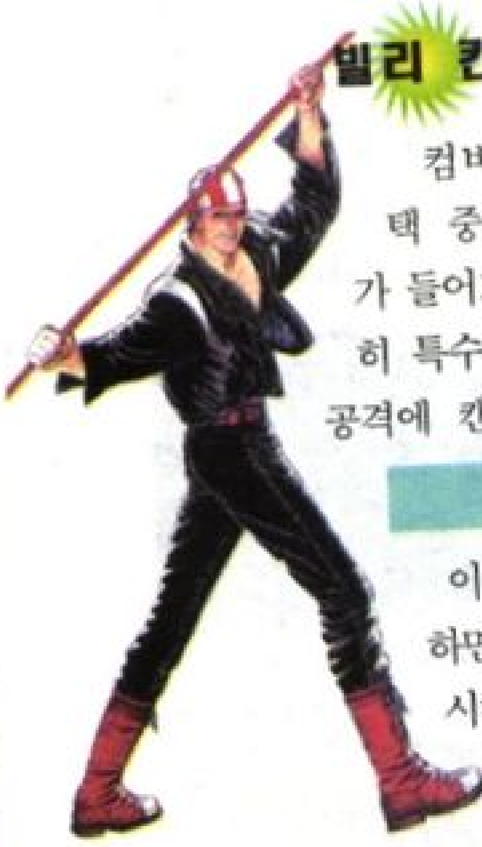


C는 방어되어도 허점이 없다

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼 · 근거리○ / A버튼 · 원거리○ / 웅크리고 A버튼○ → B버튼○ → B버튼○ → C버튼○ → C버튼×/×
- B버튼 · 근거리○ / B버튼 · 원거리○ / 웅크리고 B버튼○ → 웅크리고 B버튼○ → C버튼× / →+C버튼○ / ↗+C버튼○ / ↓혹은↘+C버튼×
- C버튼 · 원거리× → C버튼×

빌리 칸



↓+A B, ↓↘→+C

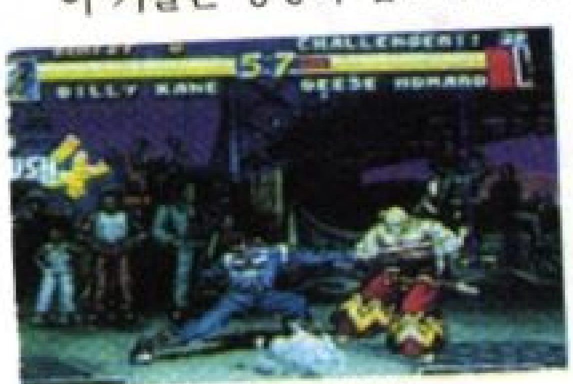
컴비네이션 어택 중에서 커맨드가 들어가 있는 굉장히 특수한 것으로 B공격에 캔슬을 걸듯이 하면 어렵지 않게 구사할 수 있을 것이다. 최후의 C는 6회나 상대를 가격하는 격렬한 기술이지만 위력은 낮다.

↓+ A ↓+B, ↓+C

이 기술을 입력하면 상대를 다운시킬 수 있고 반드시 두할하방격이 나오므로 위력도 있다. 단지 다소 경직 시간이 있어 근거리에서 가드되어 버리면 발차기 등의 반격을 당할 가능성이 있으므로 가능하다면 앉아서 펀치를 먼저 가하자.

↓+ A ↓+B, →+C

이 기술은 상당히 접근하지 않으면 입력되지 않는다.



서서 B공격은 반드시 3발 입력하자



그리고 커맨드 입력으로 10히트다

기스 하워드



앉아서 킥 B, C의 조합

이 기술을 구사한 후 앞으로 걸어가 뇌명호파던지기를 적중시키면 OK!. 단지 키가 작은 캐릭터가 앉은 상태에서 적중되는 경우는 연속적으로 연결되지 않으므로 ↓ 또는 ↘+C 버튼으로 연결하자. 또 캔슬 불능이라는 결점도 있다. 가드되었다면 도중에서 캔슬 필살기로 연결하든지 ↗+C로 연결하여 캔슬 필살기를 구사하면 좋을 것이다.

그 외 3발째를 →+C로 해서 캔슬 레이징 스톰을 구사하는 것도 유효. 래쉬 표시는 나오지 않지만 가까운 거리에서 →+C로 연결하거나 스웨이 라인 상에서의 대쉬가 늦은 캐릭터가 상대라면 거의 회피가 불가능하다.

요령으로서 우선 앉아서 킥은 ↓로 구사한다. 이렇게 하지 않으면 사영권이 폭발되는 경우가 많다. 다음으로 B, →+C까지를 재빨리 입력해 버리고 즉시 레이징 스톰 커맨드 입력을 시작하자. 이것이 완성될 때에는 3번째 공격이 구사되므로 순조롭게 캔슬 레이징 스톰이 완성된다.

—다음호에 계속—





→C를 캔슬해서 레이징. 레버를 크게 회전시키고 +B C연타로 구사한다

컴비네이션 어택 일람표

- A버튼 · 근거리○ / A버튼 · 원거리○ / ↓ · ↘+A버튼○ → A버튼○ / 웅크리고 A버튼○ → C버튼× / →+C버튼○ / ↗+C버튼○ / ↓ · ↘+C버튼×
- B버튼 · 근거리○ / B버튼 · 원거리○ / 웅크리고 B버튼○ → B버튼○/○/○
- A버튼 · 근거리○ / A버튼 · 원거리○ → C버튼 ○/○ → C버튼○ → C버튼 ○/○ → →+C버튼 ×/×/×



고슴도치 마리오를 아시나요?

일본도 모르는 아시아의 게임 시장



마리오라는 캐릭터를 모르는 게이머는 극히 드물 것이다. 닌텐도의 트레이드 마크 마리오. 그리고 또 하나, 세가의 소닉을 모르는 게이머도 드물 것이다. 그렇다면 소마리란 캐릭터는 알고 있을런지? 이번 호에는 일본의 게이머들도 신기해 하는 아시아만의 게임 소프트를 소개해 보겠다. 그리고 이들을 정상적으로 사용하기 위해서 거쳐야 하는 '캐릭터 판권' 문제에 대해서도 소개한다.

알려지지 않은 아시아의 거대 메이커 '코니'

"앗! 이것은 마리오!! 그런데 어째서 소닉의 스테이지에서 놀고 있는 것일까?". 소마리의 게임 화면을 본다면 누구라도 이런 생각을 가질 것이다. 소마리는 소메리팀이라는 이상스런 제작팀이 만들어낸 소프트로 메이커는 '코니'로 되어 있다. 이 외에도 시리즈물로 나뉘어 『스트리트 화이터』 시리즈, 『마리오 브라더스』 시리즈, 『월드 히어로즈』 시리즈 등 크게 3가지로 구분되는 이 게임들은 어디선가 본듯한 캐릭터, 그리고 본적도 없는 독특한 캐릭터들이 뒤섞여 특정 게임의 분위기를 연출하고 있다. 정말 일본의 제작사들이 봤을 때는 턱이 다물어지지 않았을 것이다. 챔프에서는 흥미기획으로 아시아에서 유행하고 있는 기가막힌 게임들을 시리즈별로 정리, 금상에 빛나는 희한하고 망측한 게임들을 살펴보자.

스트리트 화이터 시리즈 총 9종류

일본에서도 다수의 종류로 넘쳐나고 있는 격투 게임. 그러나 아시아에서는 스트리트 화이터 시리즈만으로도 충분할 것같다. 물론 모두 해적판이다. 단, 놀라운 점은 대부분이 8비트인 패밀리에서 즐길 수 있다는 점. 격투 게임팬들에게 놀랄만한 그 진상을 밝힌다.



영광의 넘버 1에 빛나는 것은 『스트리트 화이테III 터보』. 부드러운 움직임과 잘 잡힌 게임 밸런스로 시리즈 1위를 차지했다



GOUDER의 스트리트 화이테IV가 아쉽게도 2위. 2중 스크롤이 GOOD!



요코 소프트의 『마스터 화이터VI』는 스트리트 화이테II의 재현성은 좋았다

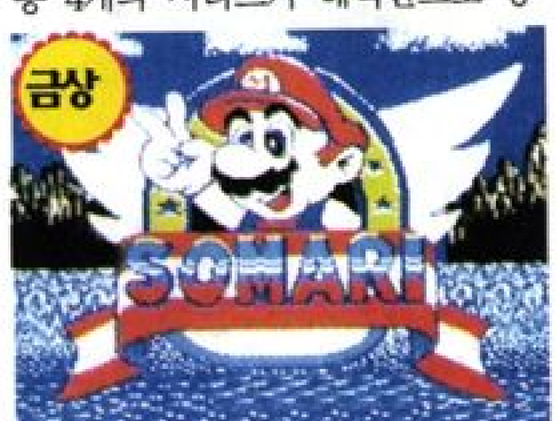


아시아 최대의 소프트 하우스 「코니」의 신작 『스트리트 블래스터V터보』

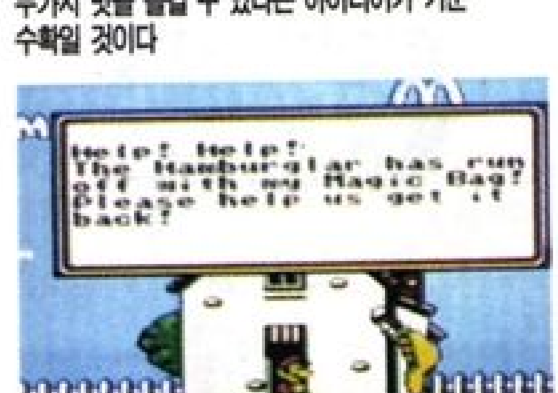
마리오 브라더스 시리즈 총 4종류

닌텐도의 마스코트 마리오가 대활약(?)하는 해적판 소프트.

아시아만이 아니라 세계적으로도 유명한 캐릭터 마리오는 어디서나 인기를 얻을 수 있기 때문일까? 총 4개의 시리즈가 해적판으로 등



역시 소마리가 1위. 패밀리에서 마리오와 소닉의 두가지 맛을 즐길 수 있다는 아이디어가 거둔 수확일 것이다



M.C 마리오에는 맥도널드의 캐릭터가 등장… 정말 이런 식이라면 나중에는 별 캐릭터가 다 등장하겠군



마리오 카트 라이더에서는 버섯도 등장. 세가의 행온과 마리오의 합성이다

장해 있다. 그 중에서 가장 빛나는 작품은 소닉+마리오의 소마리. 소닉의 스테이지와 음악을 배경으로 달리는 마리오의 모습은 원작을 초월하는 재미가 있다.

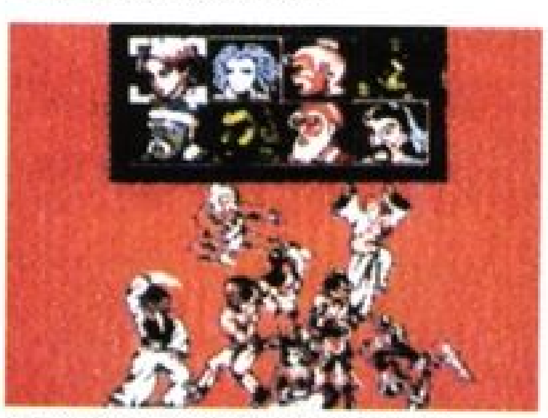
물론 32비트가 등장한 지금 굳이 8비트를 돌아볼 필요는 없지만 자사의 하드웨어를 누군가가 아직 가지고 있다면 적어도 어느 정도의 배려는 필요하다고 생각된다. 현재 닌텐도의 자세는 집안문제를 이웃집 사람에게 해결해 달라는 것과 다름없다.

월드 히어로 시리즈 총 2종류

이 해적판들은 이름만 월드 히어로즈이고 실제 게임에는 월드 히어로즈의 캐릭터들이 등장하지 않는다. 본적도 없는 이상한 캐릭터들이 대거 등장하여 펼치는 세계 격투기전. 그러나 최신판에는 마리오와 소닉, 그리고 손오공도 등장하고 있어 이것이야말로 원작을 초월하는 월드 히어로즈가 아닐까 생각될 정도이다.



아시아의 독특한 분위기가 매력 만점인 『월드 히어로즈2』. 마리오는 물론 손오공, 거북닌자, 그리고 소닉까지 등장하고 있다



월드 히어로즈라는 이름을 가진 주제에 왠지 아시아계 캐릭터들이 화면을 장악하고 있다. 할아버지의 움직임이 상당히 괜찮은 게임

프리미엄이 붙는 동남 아시아의 소프트

동남 아시아의 패밀리 시장에서는 인기 있는 게임을 기초로 해서 독자적인 오리지널 소프트를 개발 판매하고 있다(위에서 소개한 게임들도 그러한 것들 중에 몇가지이다). 그 시장은 크게 홍콩, 대만, 한국, 타이, 중국, 말레이지아, 싱가폴 등의 아시아 일대로 대부분 차이가 없이 동시 발매되고 있을 정도이다.

여기서는 이들 황당 소프트의 간단한 역사와 그 소프트들이 일본으로 건너가 어떠한 위치에 올랐는지에 대해서 설명하겠다.

마스터 화이터의 등장

일본에서도 패밀리가 버림받기 시작한 4년전 아이 투에서 발매된 디스크 시스템용 개조 툴 「톤카치 에디터」 등을 사용하여 슈퍼 마리오의 주인공 마리오를 「오바Q」로 하거나 열심히 개조해 놓은 디스크를 부숴버리는 사람도 많았다. 그런 톤카치 붐을 순식간에 종료시키고 슈퍼패미컴이 등장, 패밀리 세대는 동면에 들어갔다.

그리고 『스트리트 화이터II』가 세계적으로 대 히트를 치고 캡콤의 스트리트 화이터II가 슈퍼패미컴용으로도 발매되어 히트하여 캡콤이 연일 계속되는 매출 신장에 방심하고 있을 때 홍콩을 중심으로 충격적인 카트리지가 나돌기 시작했다. 그것이 패밀리용 『스트리트 화이터II(타이틀은 마스터 화이터로 되어있다)』이다.

슈퍼패미컴용에서 삭제됐던 오프닝 데모도 들어있고 게임성도 확실히 스트리트 화이터II였다.

'어째서 뒷 구멍으로 발매된 것일까?'라는 의문마저 생길 정도로 훌륭한 소프트웨어였지만 선택 가능 캐릭터가 4명밖에 없다는 것이 치명적인 약점이었다.

이 소프트가 게임성 이외에도 화제가 됐던 원인은 타이틀 화면에 들어가 있는 'YOKO SOFT'라는 문자였다. 요꼬? 들어본 적도 없는 메이커이다. 더더욱 케이스에 적혀 있는 주소는 더더욱 수상한 것이었다. 「大阪市中央區西新宿4-1-52」라는 주소는 실제로 존재하지도 않는 주소이다.

그러나 이런 점에도 아랑곳없이 패밀리용 스트리트 화이터II는 일본에서도 대히트를 기록, 당시 홍콩에서 1,500엔 정도에 거래되던 것이 일본으로 수출되어 프리미엄이 붙고 10,000엔 상당의 초고가 소프트로 불법 판매되기에 이르렀다. 후에 이것은 법적으로 규제하여 막기까지 상당한 금액으로 판매됐던 것은 사실이다. 후에 일본측에서 2번째의 주문을 넣을 때 홍콩에도 재고가 없는 상태였기 때문에 보름 정도 기다렸던 이례적인 일도 있었다.

그것이 아시아가 장악한 불법 소프트 시장의 첫걸음이었다.

해적 소프트 하우스의 난입시대

이런 식으로 요꼬가 출발 신호를 올린 불법 시장은 현재에 와서도 끊이지 않고 있는데 이 불법 시장에는 요꼬 이외에 소프트 메이커들도 존재하고 있다.

그 중에 가장 큰 강적은 스트리트 화이터II의 캐릭터를 이용하여 어이없는 황당 게임 『콘트라 화이터』를 만들어낸 '사카노 소프트웨어'였다.

이외에도 '쾌타선풍'이라는 소프트웨어를 발매하고 잠적해버린 GOUDER와 여러가지 게임을 혼합하여 새로운 게임을 만들어낸 CONY 등 여러가지 소프트 메이커가 등장했다. 그중에 대다수는 현재 사라진 상태이고 아직도 활발하게 활동을 하고 있는 메이커는 CONY SOFT이다. CONY는 실력있는 프로그램 기술과 법을 무시한 강인한 행동력, 애니매틱한 그래픽을 마스터한 무서운 회사이다(가본 적은 없지만).

초기의 CONY는 단순히 스트리트 화이터II의 캐릭터를 27명으로 늘린 스트리트 화이터III로 시작했지만 이후에 등장시킨 아랑전설3가 대히트하여 지금까지도 부동의 위치를 굳히고 있는 회사이다.

거기에 작년 봄에 발매한 『월드 히어로즈2 프로』에서는 선택 가능 캐릭터에 손오공을 시작으로 소닉, 마리오, 거북 닌자 등을 참가시켜 오리지널 격투게임으로까지 진화시켰다. 정말 대단한 불법 메이커이다.

새로운 다크 호스 소메리 팀의 등장

그러나 최근에는 CONY에 지지 않을 만한 소프트 메이커도 등장하고 있다. 물론 이들도 주소가 상당히 엉망인 메이커로 그중에서도 소닉과 마리오의 도킹판인 소마리를 발매한 소메리 팀이 가장 유명한 메이커이다. 패밀리에서 움직이는 소닉(단 주인공은 마리오이다) 『SOMARI』를 발매한 것이다. 음악도 배경도 소닉과 동일하며 더욱이 패밀리에서 움직인다는 점에서 최고의 평가를 받고 있다. 또한 요즘에는 슈퍼패미컴에 직접 연결하는 유럽제의 이상한 게임도 플로피와 PC통신을 통해서 유통되고 있다고 한다.

이후에도 아시아에서는 이상한 소프트웨어들이 계속해서 등장할 것이다. 그중에는 일본에서 인기있는 게임을 그대로 이식하는(이식이라고 해도 약간 강제적으로 개조한 것) 소프트웨어도 있을 것이다. 그리고 끝에는 일본용 소프트웨어를 능가하는 엄청난 것이 등장할지도!?

최근에 힘을 기울여 패밀리 소프트를 제작하지 않는 닌텐도, 이러한 닌텐도의 태도가 어쩌면 불법 시장을 더욱 가속시킨 것은 아닌지 모르겠다.

캐릭터 판권에 대해

저작권의 위력

게임뿐만 아니라 모든 캐릭터 상품을 개발하고 판매하는데 있어서 반드시 「판권」이라는 것이 필요하다. 게임이나 애니메이션에 관심이 있는 사람이라면 「아마게돈」의 판권은 '아마게돈 제작위원회'에서 갖고 있다는 얘기를 한번쯤은 들어봤을 것이다.

판권은 캐릭터 비지니스에서 사용되는 업계용어로 「코바」나 「돌리」와 같은 캐릭터 사용에 대한 권리를 지칭한다.

어떤 캐릭터를 이용해 상품화 할 경우, 그 상품 제작자는 애니메이션 회사나 원작자 등 그 캐릭터를 탄생시킨 사람이나 단체에 판권료를 지불해야 할 의무가 있는 것이다.

게임의 경우에는 T셔츠나 연필과 같은 일반적인 캐릭터 상품과는 달리 영상이나 음악, 또는 움직임이라는 다양한 요소로 원작과는 다른 오리지널 작품을 만들어 내는 작업이기 때문에 다른 일반 상품보다는 판권에 대한 제약이 심한 편이라고 할 수 있다.

「소닉」의 매니지먼트

세가는 여러 게임 메이커들을 상대로 자사 캐릭터 사용권을 내줄 때 "저희 회사 캐릭터를 사용해 상품을 제작할 경우 다음과 같은 사항을 어느 정도 지킬 수 있습니까?"라는 질문을 던지며 아래 표에 제시된 조건을 지켜줄 것을 요구한다.

「소닉 더 헤지혹」을 움켜쥐고 있는 세가의 경우를 보면 판권 계약에 있어 제일 중요하게 생각하는 것은 지금까지 자신들이 지켜왔던 캐릭터 이미지를 실추시키지 않을 것이라고 판단될 때 한해서 계약을 승인하고 있다.



○ — 승인 ×— 불허 △— 경우에 따라서 승인

캐릭터 색상 변조	×
실루엣	○
복장을 착용	×
연필이나 크레용 등 특수한 방식으로의 작업	△
폴리곤 화법	△
머리와 몸 중 어느 한쪽이 다르다	×
검 등의 무기를 갖고 있다	△
종횡의 비율이 다르다/ 뒤틀림이나 일그러짐이 있다	×
스포츠를 하고 있다	○
승차물에 올라타고 있다	○

「마리오」의 매니지먼트

마리오의 판권을 가지고 있는 닌텐도의 경우에는 각 소프트가 지니고 있는 독특한 세계관에 각 메이커마다의 독창성을 가미해 게임 소프트의 상승효과를 노리는 형태로 판권을 관리하고 있다. 때문에 기본적으로 각 게임 소프트마다의 세계관 안에서 상품화가 이루어져야 한다는 원칙을 갖고 있다. 여기에 또 한가지 분명한 입장으로 상품을 판매하기 위해서 캐릭터를 부속시키는 것을 용납하지 않는다는 것이다.

구체적으로 닌텐도 판권 관리나 저작권 담당 부서는 닌텐도 업무부에 의해 일괄 처리되며 개별적인 디자인도 이곳의 전문 디자이너에 의해 감수되는 것이다.



○ — 허가 ×— 불허 △— 경우에 따라서 승인

캐릭터 색상 변조	×
실루엣	△
다른 복장을 착용하고 있다	×
연필이나 크레용 등 특수한 방식으로의 작업	×
폴리곤 화법	×
머리와 몸 중 어느 한쪽이 다르다	×
검 등의 무기를 갖고 있다	×
종횡의 비율이 다르다/ 뒤틀림이나 일그러짐이 있다	×
스포츠를 하고 있다	×
승차물에 올라타고 있다	△

철저한 캐릭터 이미지 관리

전세계적으로 디즈니사는 자사 캐릭터 관리에 있어 까다롭기로 유명한 회사이다. 디즈니사는 자사 캐릭터로 상품을 제작하는 해외 모든 업체를 관리하는 능력은 그 명성만큼이나 악명이 높다.

『아이러브 미키마우스 신비의 성 대모험』. 이것은 슈퍼 알라딘보이용의 디즈니 작품 제 1탄으로 세가가 개발하려고 했던 소프트였지만 여기에 약간의 복잡한 문제가 있었다. 아무튼 현재는 개발 2주 만에 중단된 상태로 제작 중간 중간의 내용을 디즈니 측에 보내면 미국 본사에서 심사해 회답을 보내오는 것이 2주 후로 여기서 승낙이 떨어지면 개발을 진행시킬 수 있지만 중간에 문제가 생기면 모두 백지화되는 것이다.


캐릭터 상품들로 가득찬 놀이동산

개발에 시간과 정열을 쏟았던 개발자는 이런 상황이 되면 쓴웃음을 지을 수밖에 별 도리가 없는 것이다. 우선 게임의 개요를 잡는 초기 단계에서부터 간섭을 받게 된다. 미키는 적을 골탕먹이는 정의의 캐릭터이므로 죽이면 안된다. 때문에 총 등을 사용해서도 안된다. 이러한 규제로 실제 작업에 있어서 미키의 움직임 한장면 한장면의 도안을 허락 받고 승인을 얻은 다음 본격적인 작업에 들어가게 된다. 하지만 여기서 끝나지 않고 약간의 도트 차이로 눈의 위치가 틀려지면 다시 처음부터 작업해야 하며 이러한 상황은 아주 빈번하게 일어난다. 디즈니 측에서는 무조건 타 업체의 제작 방법을 부정하는 것은 아니다. 다만 미키의 이미지를 변질시키면서까지 무리하게 미키를 게임화할 필요는 없다는 것이다. 결국 미키를 게임으로 만들고 싶다면 이쪽의 룰에 맞춰 달라는 것 뿐이다.

(주)아마게돈 사업본부」의 매니지먼트

비디오, 컴퓨터 게임, 출판, 테마파크, 캐릭터 상품사업 등 약 20여가지 복합문화 산업 프로젝트를 추진하고 있는 (주)아마게돈 제작 위원회에서는 아마게돈의 특정 캐릭터를 사용해 상품화하고자 하는 상품 제작사나 게임 메이커에 다음과 같은 몇가지 규정을 제시하고 있다.

팬시 상품이나 의류, 출판 등과 같은 일반적인 상품이나 게임과 같은 영상물에 대해서 (주)아마게돈 제작 위원회 디자인 부서에서 상품 캐릭터 디자인을 감수받고 모든 상품에는 저작권 표시(©아마게돈)를 해야한다는 조항을 명시하고 있다.

또한 (주)아마게돈 제작 위원회에서는 오리지널 캐릭터(스탠다드 캐릭터) 이외에도 아동이나 여성취향에 맞는 SD 캐릭터(변형캐릭터)를 자체 디자인해 상품 제작사측에 디자인 소스로 제공하고 있다. 국내의 캐릭터 판권은 일본이나 미국에 비해 규정이 그다지 까다롭다고는 할 수는 없지만 자체 디자인한 변형 캐릭터를 제공하는 것도 일종의 캐릭터 관리. 다시 말해 오리지널 캐릭터의 이미지를 손상시키지 않으려는 의도라고 할 수 있다.



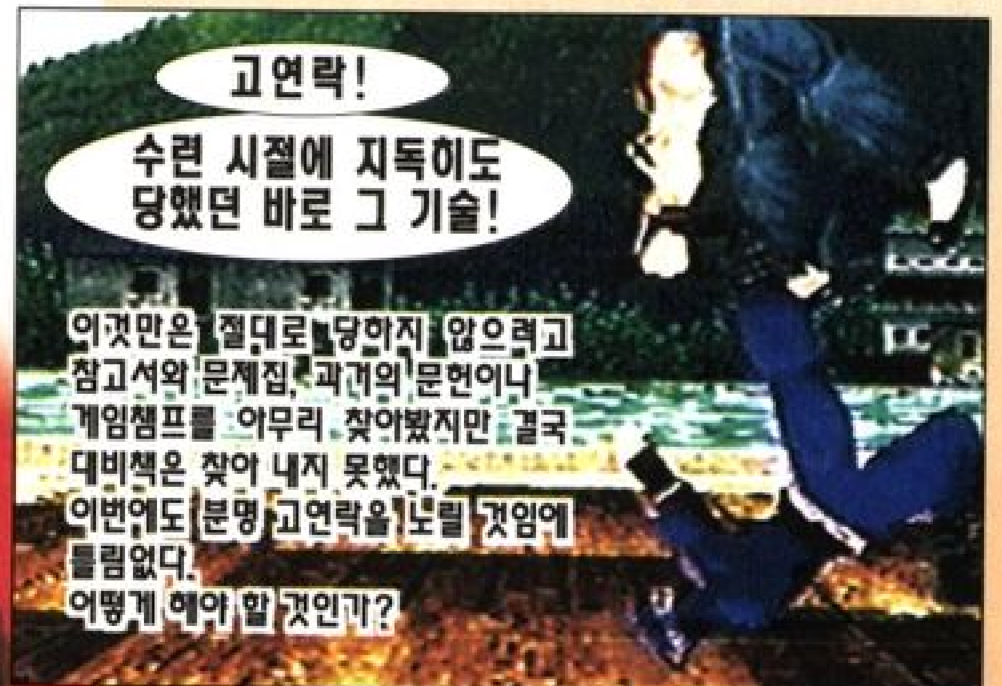
아키라의 신세대 와신상담

카게와의 대전도 역시 무리야!

〈 제 5화 〉







급한대로 어떤 작전이 나올까 연필을 굴려보자!
우선 카게의 타입을 분석해 보면…



「공격형 카게」: 우선 타격 중심 타입으로 밀기가 끝내주며 연속기가 풍부하다

「기다리는 카게」:던지기 중심의 카게로 잡기가 능하다

「완벽한 카게」: 빈틈없이 공격을 퍼부어 오는 타입으로 백 대쉬가 빠르며 보통 도망가기에도 능하다

기본적으로는 이런 3타입이지만 특히 고연락은 절대 주의해야 한다
















우와, 팔꿈치 때리기!
고연락을 너무 경계한
나머지 뒤통수를 맞았다.
이 녀석의 기술은 스피드가
있기 때문에 연속해서
얻어 맞기 쉽다.
계속 타격 기술로 나올까?
던지기 계열의 공격을
감행할까?
하여간 빼앗긴 체력을
재빨리 회복하지 않으면
팔꿈치 때리기:B P
획!
PK 펀치
쉭!
송백정 아니 아키라는 그때부터 4개월간 계속 산 속에서 수련을 했기 때문에 대학의 교칙이 2.1로 버전 업한 것을 전혀 몰랐다.
음, PK펀치를
가드할 수는 없을까?
비틀거리기 시작하면서
빠른 공격은 절대
회피 불가능이지만
이때야말로 수행의 성과가
나타나는 것이 아닐까?
그래 바로 그거야!
이 녀석도
좋아 이제부터 공격이다!!
악보정주:A A AP
우욱, 역시 가드되었다…
이미 사용한 기술이니 어쩔 수 없다…
하지만 어떻게 된 걸까!
우선 한번 더 악보정주를 사용할 수는 있겠지만…
만약 가드로 꼼짝하지 않고 있으면
붕격운신쌍호장으로 공격하고 싶지만… 아뭏든 기다려라!
인술전공과 거리를 생각하면 던지기 기술도
사용할 수 있는 근접 상태…
이렇게 가까운 거리라면 아키라식 맹호경파산이 들어간다면
확실하게 큰 데미지를 줄 것이 틀림없다.
하지만 그것보다도 빠른 기술로 반격해 온다면..
모르겠다. 생각할 시간이 없다!!
(1초… 요즘들어 생각하는 속도가 늦어졌다)
일단 해보는 거다!
받아라!
아키라식 맹호경파산!!
하
앗
뭐
야
?
반격 기술을 사용한 것일까?
엽온류유술… 너무 쉽게 생각한 것일까?
그렇다고 해도 아까 생각했던 작전…
접근 상태에서 상대를 괴롭히는 기술…
결국 악보정주가 가드되었다면
그 기술보다는 참신한 아키라식
맹호경파산을 사용하자…
지금은 반격 기술로 당했지만
실전에서 유효한 작전을 하나 터득했다.
아키라의 팔극권 기술은 일격필살…
다만 연습한대로 사용해도
기술의 능력을 최대한으로
끌어 낼 수는 없다.
실전에서는 실전의 기술이 있다.
이 말의 의미가 지금 뼈저리게 느껴진다.
하지만 눈 앞의 상황은 위기 일발이다
물론 지금도 일어서기에 쿽 포워드로 프렛셔를
걸어 오고…
이번에도 아무 방법이 없는 것일까?
텅
우선 한번 더
그냥 일어서서 상태를
살펴 보자…
하
□□□
용미섬:B BK+G
퍽
반월차기:(뒤에서) DK


웃샤! 가드되었다!!
몸이 마음대로 움직이긴 하지만…
이 녀석, 이런 기술까지 연습했을 줄은…
하지만 맞지 않으면 결국 아무 것도 아니다.
이 틈에 붕격운신쌍호장으로 일거에…
아니야, 기다리자.
여기에서 간단하게 붕격운신쌍호장을 사용하면
큰 데미지는 확실하지만
지금 나에게는 아키라식 맹호경파산이 있다.
요지천림으로 이 녀석의 등 뒤로 돌아가서
쌍장이 아닌 아키라식 맹호경파산을 먹이면…
이 녀석은 붕격운신쌍호장으로 착각할 때
아키라식 맹호경파산에 의한 강력한 일발을 노린다.
가능성은 충분히 있다.
더 이상 고민해도 소용없다.
생각이 끝났으면 즉각 실행!
받아라, 아키라식 팔극권 최강의 콤비네이션!!
(0.5초… 아직도 조금 늦다)
팡
운신!!
붕격!!
텁
쌍호장!!
카게의 움직임이 정지되었다!!
여기다!!
하앗!!
탁
아키라식 맹호경파산:↘↘AP
자자자잔
웃샤!!
하하, 생각보다 더 쉽군…
이제 내가 연습한 것으로…
여기에서 일거에 승부를 결정지을 수 있는…
지금 나의 기분과 흥분
이 두 가지 감정을 잘 표현해 주는 기술로!
다앗!!
받아라!!
양포:↘↘P
디어 해냈다…
굴욕으로 가득찼던 과거…
드디어 나에게도 해가 떴다
아무리 정상이 아닌
닌자라고 해도
아키라식
맹호경파산
앞에서는
꼼짝도
못한다
와신상담이라는 말이 생각나는군…
후 후
그리고 마지막 한 가지 아키라식 팔극권
최강의 비법 철산고다…
받아라!!!
철산고:B A A P+K
하앗
우웩
맞았지?


우왕! 맞지 않은 것일까? 게다가 지금 이런 붕 뜨는 기분은
설마!?
고연락:B P
우와아아앗
고연락!!
그렇다!!
은엽류유술 중에서도
내가 가장 싫어하는
기술 고연락…
시합 전에 어느
정도 경계했는데…
수련생 시절에
참고서와 문헌
그리고 게임챔프를
외우다시피 읽었는데…
그런데도 고연락에
걸리고 만 것이다.
아아
카게가 저렇게
작아 보이다니…
제발…
제발…
반격만은
실패해 줘!!
비슈우-
비슈우-
비슈우-
비슈우-
우와아아아앙
가앗
음!
그래
그때 할신고를 고연락으로 던져버리고는
이겼구나…
아아
아직도 먼 것일까!
이제 알았다…
강력함을 추구하는
것만으로는…
할말이 없다…
지금의 나로서는
필요한 수행은
정신을
갈고 닦는 것밖에는
뭔가
허전한 기분
강하다는 것에
집착할 필요가
있을까…
아니다…
우선은
자신의 마음을
수련하는 것
녀석은 나에게
여러가지를
주었다…
고마워…
카게…
좋아,
즉시 연습이다!!
●아키라의 전 대전 성적●
자통산 7102전 중 5892승
1908패
그래 이제야 알았다.
아직 산에 오를 수는 없지만…



병역지정업체 입사문 넓어졌다!

군입대 대신 산업 현장에서 일정기간 동안 근무하는 산업기능요원 제도가 활성화 된다. 특히 정보처리기능사 자격증 소지자에 한해 산업기능요원의 편입이 한정됐던 게임 제작 업체에 보충역 대상자의 자격증이 폐지, 보다 폭넓은 선택의 기회를 제공할 움직임을 보이고 있어 이에 대한 전반적인 진행 상황을 알아보았다.

유명무실 + 유구무언 = 한국 게임산업

게임 업체로 불어든 변혁의 새바람

1974년 처음으로 병역특례 제도가 실시되고 많은 시행착오를 거치면서 현재에 이르렀다. 그러는 사이 93년, 이 특례라는 문구가 특정인에게 병역의 특혜를 부여한다는 뜻으로 오인될 소지가 있다고 판단되어 특례보충역은 산업기능요원으로, 특례업체는 지정업체로 그 명칭이 개정되었다. 또한 95년 1월 20일자로 방위병 제도가 완전히 철폐되고 공익근무요원으로 대체되면서 많은 사람들이 제도적인 혼란을 겪고 있는 실정이다.

지난 94년 본지 9월호에 「게임 제작에 꽃피는 병역특례」라는 타이틀로 게임제작사가 지정업체(구:특례업체)로 승인받기 위한 절차와 게임 제작사에 산업기능요원으로 취업하기를 원하는 챔프독자들에게 전반적인 자료를 제공한 적이 있었다. 하지만 당시 국내 게임 제작사는 수적인 면에 있어서나 규모 면에 있어서 영세성을 면치 못했으며 정부의 지원도 거의 받지 못했던 실정으로 지정업체로 선정되어 있는 업체는 손으로 꼽을 정도였다. 하지만 지금은 다르다. 지난해 3~4배에 가까운 제작사가 신생되어 이제 국내 게임 업체는 소규모 개발팀까지 합쳐 80여개 업체에 이르고 있다. 또한 지정업체도 상당수 증가했으며 올해 지정업체로 선정되기 위해 준비 중에 있는 업체도 많다.

조금 늦은 감이 없진 않지만 이제야 비로소 게임 제작사들도 한 기업으로서 당당하게 권리를 주장할 수 있게 된 것이다.



정부의 적극적인 지원 러쉬

게임을 제작하고자 하는 의지는 점점 높아만 간다. 대소규모 제작사를 불문하고 누구나 세가사를 추구하며 유스즈끼를 꿈꾼다. 하지만 이런 의지의 저해 요인은 늘어만 간다. 기술력 부족, 게임 소프트의 전면 수입, 차후 대책없는 심의 강화로 인한 시장 위축 등. 하지만 초인류가 되고자 하는 게임 제작사는 늘어만 가고 있는 추세이다.

정부는 멀티미디어 산업발전을 위한 지원 발표를 하는 등 적극적 자세를 취하고 있다. 이처럼 그간 정부의 불성실한 대책으로 열악한 개발 환경에서 근근히 끼니를 때워가듯 제작비와 거의 맞먹는 수익성으로 겨우 명맥을 유지해 오던 게임 제작사에 새로운 바람이 불었다. 94년 중소기업 진흥공단에 통상산업부 산하의 기술 경영 지원 센터가 설립된 이후 얼마 전에는 서울 구이동에 소프트웨어 창업 보육 센터가 정통부 지원으로 신설되어 4월 15일 유망 게임 개발사 12개 업체가 입주해 정부의 적극적인 지원을 받으며 제작에 전념할 수 있게 됐다.

이 곳에서는 경영 기술 지원뿐만 아니라 선진 해외 게임 메이커의 자료와 최첨단 장비를 이용할 수 있도록 보증해 주므로써 비로소 본격적인 정부 차원의 투자가 활기를 띄기 시작한 것이다.

물론 이 전부터도 게임 개발사 측에서 정통부로 새로운 타이틀에 대한 기획안을 올리면 전문 심사위원들에 의해 기술력이나 사업성을 평가받고 적게는 1~2억 많게는 7~8억까지 지원금을 받기도 하고 싼 이자로 융자를 받을 수도 있었으며 상환 기간에도 많은 혜택을 받았다. 하지만 여기에도 적잖은 문제점들이 발생했다.

한 업체에서 개발사가 유통사와 함께 있을 경우에는 지원금이 유통사 쪽으로 흘러 실질적으로 필요로 했던 개발사측은 손가락만 빠는 신세가 되는 경우도 있었다. 하지만 이보다 더 못한 경우는 그러한 융자 혜택이며 지원금을 구경조차 하지 못한 소규모 제작팀들이 훨씬 더 많다는 것이다.



게임 제작의 딜레마

정부의 지원이 활성화되고 어느 정도 히트작들이 나와도 제작사들은 여전히 자금난에 시달리고 다음 타이틀을 준비하는 데 그다지 신바람이 나지 않는다.

물론 이것은 간단하게 접근할 수 있는 문제는 아니다. 하지만 눈에 보이는 해답은 있다.

첫번째 유통상의 문제이다. 히트작을 출시하고 제작자들이 돈을 만질 수 없다는 것은 분명 이 같은 이유에 기인될 것이다.

두번째 토대 없는 멀티미디어 산업 확산이다.

그렇다면 이러한 상황을 잘 알면서도 새롭게 게임 제작에 뛰어드는 사람들은 도대체 어떤 사람들일까?

그것은 아마도 기하급수적으로 증가하는 게임 유저들이 끊임없이 그들을 유혹하고 있기 때문일 것이다.

유망 업종으로 CD 게임방이 체인화되어 전국적으로 확산되고 외국 불법 소프트가 불티나게 팔리는 것을 보고 언젠가는 우리도 게임이 하나의 문화로서 정착될 날이 올 것이란 기대를 갖고 도박을 시작하는 것이다.



전문인력 부족, 산업 대규모화

게임 제작에 참여하고 있는 인력은 보통 고등학교를 갓 졸업하거나 20대 초반이 대부분으로 입사 조건도 학력에 제한을 두지 않으며 오직 실전 능력과 감각만을 중시한다. 이런 이유로 대다수의 게임 프로그래머들은 입영이라는 큰 벽에 부딪히게 된다. 이것은 개인적인 문제만이 아니다. 1~2년에 걸쳐 같이 호흡을 맞춰 오다 갑자기 하나의 공백이 생겨버리면 게임을 완성시키는 데 상당한 차질이 생기기 때문이다.

하지만 방법이 없는 것은 아니다. 제작사 측에서 정통부에 지정업체 신청서를 내고 승인이 되면 그 업체의 규모와 그 동안의 매출 실적 등을 평가해 1년 동안 고용할 수 있는 적절한 인원을 배정해 주는데 게임 업체들은 신생 업체가 많아 평균 6명 정도로 현역 1~2명에 보충역은 5~6명에 불과하다. 게다가 여기에서도 보충역은 지원자가 적어 정원이 차지 않는 경우도 많다. 이러한 현상은 병역법이 바뀌어 방위병이 폐지되고 공익근무요원으로 대체되어 기간이 연장되고 난 다음에도 별 차이가 없다.

전에는 방위병의 복무기간이 6~18개월로 산업기능요원의 의무종사기간인 3년에 비해 훨씬 짧기 때문에 보충역 판정을 받은 사람들은 산업기능요원으로 편입하기를 꺼렸었다. 이러한 현상은 각 업체마다 공통적인 문제로 대두되어 인력을 동원하기 위해 신청한 지정업체라는 명목이 유명무실하게 되는 결과를 가져왔다. 95년 1월 20일자로 방위병이 폐지되고 공익근무요원으로 대체되어 복무기간이 현역보다 2개월이나 더 길어진 지금에도 보충역 대상자들은 여전히 산업기능요원을 기피하고 눈치작전을 펴고 있다. 이유는 보충역 판정을 받은 인원 중에 공익근무요원으로 수용할 수 있는 수는 극히 한정되어 있기 때문에 남은 인원은 대기자 명단에 들어가게 되고 30세까지 공익근무요원으로 영장이 나오지 않으며 면제가 되기 때문이다. 이런 이유로 법이 바뀐 지금에도 여전히 업체마다 보충역 대상자의 인력 확보에 혈안이 되어 있는 것이다.

이러한 현상은 게임 제작 업체에서도 마찬가지이다. 원래 편입 규정상 현역은 정보처리기능사 2급 자격증이 필수이며 보충역은 입사 후 2년까지만 취득하면 된다. 하지만 여기에 또 조건이 붙는다. 그 업체 자체적으로 직업 훈련(자격증 취득을 위한 정보처리 교육)을 시킬 능력이 있거나 전문기관에 위탁해 훈련을 시키겠다는 각서가 필요한 것이다. 이러한 복잡한 절차로 인해 보충역 확보는 더 더욱 힘들어졌고 이러한 폐단을 시정하기 위해 또 한번의 병역법이 개정될 움직임이 보이고 있다. 이제 앞으로 보충역에 한해 기능사 자격증 규제를 완전히 폐지해 입사 시에는 물론이고 입사 후에도 자격증 취득에 대한 부담감을 없애 보다 많은 사람들이 게임 제작 업체의 문을 두드릴 수 있도록 선택의 기회를 제공하기로 한 것이다.





산업기능요원 제도란?

현역 입영 대상자 또는 보충역 중 산업을 육성 지원하기 위해서 해당 병역 지정 업체에서 일정기간 종사하면 군 복무를 마친 것으로 인정하는 제도로 대상은 기술 자격증을 소유한 자로 학력은 고등학교 중퇴자에서 대학원 졸업자까지 가능하며 의무 종사 기간은 3년이다.

산업기능요원 취소 사유와 의무 부과

■ 취소 사유

- 해고 또는 퇴직하거나 박사과정 수학 중인 자가 휴학 또는 제적될 때
- 편입 당시의 해당 분야에 종사하지 아니한 때
- 정당한 사유없이 교육소집을 받지 아니한 때
- 의무종사기간을 35세까지 마칠 수 없을 때
- 지정업체 폐업 후 3개월 이내에 다른 지정업체에 종사하지 아니한 때

■ 근무 기간 연장 사유

- 지정업체의 휴업, 영업정지
- 휴직 또는 정직(징계 처분을 받고 일정 기간 직무에 종사하지 못할 때)

■ 군복무 기간의 단축

부득이 한 사정에 의해 3개월 이내에 타 지정업체로 전직하지 못해 입영해야 할 경우 군복무 기간이 단축된다.

- 현역: 1년에 3개월 단축
- 공익근무요원: 현역과 동일(종전의 방위소집 대상자 중 18개월 해당자는 1년에 2개월 단축)

■ 편입이 취소된 자의 입영

산업 기능요원 편입 당시의 기술자격 분야에서 일하고 있지 않을 때나 편입된 업체에서 근무하고 있지 않을 때에는 군으로 강제 징집된다.



산업기능요원 편입 신청

산업기능요원 편입 희망자가 소속 지정업체의 장에게 산업기능요원 편입 원서를 제출

■ 구비 서류

- 재직(취업)증명서
- 최종학교 졸업증명서
- 기술자격증 사본
- 병역증
- 산업기능요원 성실종사 서약서

산업기능요원 선발기준

각 지정업체(게임 소프트웨어 개발사 기준)에서는 1년 동안 배정받은 인원에 한해 산업기능요원으로 편입하기를 원하는 사람들 중에 선발해 채용할 수 있다. 선발 기준은 각 업체에 따라 조금씩 다르지만 기본적으로 정보처리 기능사 2급이나 기사 2급 자격증을 필수 조건으로 하며 게임 제작 경험이나 관련 업체 근무 경력을 중시해 선발한다.

게임 제작사 각 파트별 선정 기준

기획자 상상력이 풍부하고 호기심과 모험심이 강한 성격이 적합하며 기본적으로 프로그램을 짤 수 있어야 한다. 선정 기준은 제출한 게임 기획안이 얼마나 현실 가능하며 타당성 있는 탄탄한 구성력을 가지고 있느냐 하는 점으로 평가되며 참신한 내용도 크게 좌우된다.

프로그래머 게임 프로그램을 짜 본 경험과 수학적인 개념이 잡혀 있어 3D를 이해할 수 있어야 한다.

사운드 효과음과 배경 음악으로 나뉘어지는데 효과음은 특별한 기준이 없으며 음악적인 감각을 중시한다. 배경 음악은 일반 가요와는 달리 루핑(반복)이 대부분이라 단조로우면서도 질리지 않으며 장르와 그래픽에 맞아야 하며 신나는 분위기와 슬픈 멜로디를 확실하게 살려야 한다. 사운드 파트도 자신이 직접 만든 곡이 평가기준이 된다.

그래픽 2D는 일명 도트 노가다로 점찍는 단순 노동에 비유되지만 3D는 프로그래머와 마찬가지로 수학적인 개념이 필요하며 입체 사물을 분석하는 능력도 중시된다. CG 그래픽은 실기 테스트나 자신의 포토폴리오를 제출해 평가받는다.

특례지정업체란?

■ **산업기능요원을 사원으로 채용할 수 있는 법인 기업.**

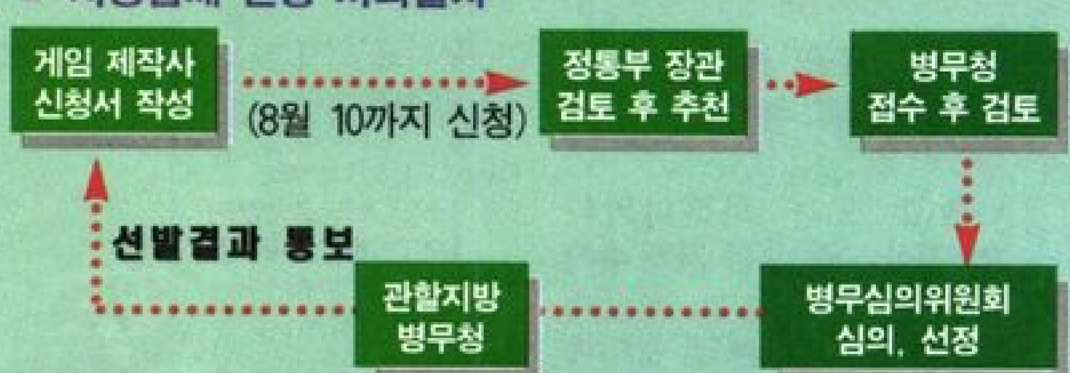
지정업체(구:방위산업체)로 선정되기 위해서는 매년 1회(매년 8월 10일 마감) 일정의 소정양식을 구비해 정통부(정보통신 및 소프트웨어 관련업은 95년 12월부터 정보통신부 주관으로 분기됨)에 신청 원서를 내면 관할 지방병무청으로부터 선정 결과와 함께 채용 인원이 통보된다.

선정기준은 대기업보다 중소기업이 우선시되며 채용 인원은 그 업체의 규모와 채용 현황(전년도 배정인원의 몇 %를 고용했는가 하는 실태)과 요구 인원 등을 고려하여 배정하는데 보통 현역은 1~2명, 보충역은 5~6명 정도(소프트웨어 개발사 기준)이다. 단, 타 지정업체 전직자를 채용할 때에는 배정 인원과 관계없이 채용할 수 있다.

■ **지정업체 신청시 구비서류(각 2부)**

지정업체 선정원서(병무청 소정 양식), 지정업체 신청서(통상산업부 소정 양식), 신청업체의 사업에 관한 허가증, 등록증 및 공장등록증사본, 법인등기부 등본

■ **지정업체 선정 처리절차**



■ **지정업체의 선정 취소**

◐**선정취소 사유**

1. 지정업체가 폐업하거나 부도 발생으로 조업이 중단될 때
2. 지정업체가 6월 이상 휴업하거나 영업정지 처분을 받을 때
3. 연구기관이 관계법령에 의하여 연구소의 인정 · 지정 등이 취소될 때
4. 병역 지정업체로 선정된 후 2년 이상 산업기능요원 편입대상자를 채용하지 않을 때

지정업체로 등록된 게임 개발사와 채용 현황

업체명(TEL)	소재지	주 생산품목	채용상한 인원 계	현역	보충역
(주) 소프트 맥스/598-2554	서초구 방배동	PC게임S/W개발	6:1	1:1	5:0
(주) 소프트 액선/381-0522	은평구 진관내동	게임 S/W개발	6:4	1:1	5:3
(주)에스엔티온라인/538-7897	강남구 대치동	SF1999 머드게임	6:1	1:1	5:0
(주)하이콤/749-9219	용산구 한남동	PC게임S/W개발	6:1	1:1	5:0
(주)빅콤/253-2217	중구 신당동	게임용 S/W개발	4:1	1:1	3:0
(주)선아전자공업/754-2094	부천 원미구 원미동	게임소프트웨어개발	2:2	1:1	1:1
(주)열림기획/784-4845	영등포구 여의도동	PC게임 개발	6:2	3:2	3:0
(주)욱산/325-5124	마포구 동교동	아케이드게임 개발	8:8	4:4	4:4
(주)주운전자/364-8084	마포구 아현동	아케이드게임 개발	6:0	3:0	3:0
(주)미리내/324-0055	마포구 서교동	PC게임 개발	3:3	1:1	2:2

(배정인원: 현재채용인원)

96년 8월 10일 신청 예정

(주)패밀리 프로덕선(032) 862-9623	(주)동서산업개발3662-8020	(주)아이투 12 572-1541
(주)타프518-1369	(주)시그마텍872-3820	(주)트윔 518-1369

전문연구요원제도란?

전문연구요원은 석사 이상 학위 소지자가 병무심의 위원회에서 선정한 연구기관에서 5년동안의 의무종사기간을 마치면 군복무를 마친 것으로 인정하는 제도이다.



전문연구요원은 산업기능요원과 같이 기능사 자격증을 필수로 하고 있지는 않지만 자연계 연구기관은 과학기술처장관, 인문 사회계 연구기관은 교육부장관의 추천을 받아야 하며 대부분은 특례지정업체인 연구기관측에서 우수 학생을 미리 선발해 후원, 육성해 편입시키는 경우가 많다.

쉽게 말해 전문연구요원이 되기는 '하늘에 별따기'라고 표현할 수 있을 정도로 우수한 전문인력만이 편입 대상이 된다.

편입대상

1. 석사 이상 학위를 취득한 사람으로 병무심의위원회가 선정한 연구기관에 종사하고 있는 사람
2. 공익근무요원 소집대상 보충역으로 자연계 학사학위를 취득하고 병무심의 위원회가 선정한 연구기관 중 중소기업부설연구기관에 종사하고 있는 사람
3. 자연계 대학원(의학계 제외) 박사학위 과정을 수학중인 사람

인터뷰

93년 패밀리용 액션 어드벤처 『개구장이 까치』를 시작으로 『파워볼』, 『IF』 등을 개발한 게임 종합 유통 개발사인 (주)하이콤은 이번 5월 IBM PC 게임 『스틸헌트』를 발매할 예정이다. 95년 11월 27일, 지정업체(구:방위산업체)로 지정되어 올해 6명의 산업기능요원을 배정받아 현재 보충역을 모집하고 있다.



『스틸 헌트』는 하이콤에서 제작하는 첫 IBM PC용 게임으로 총 7개의 스테이지로 나뉘어진 액션 슈팅 게임이다



이용민 (23세) 개발실/프로그래머

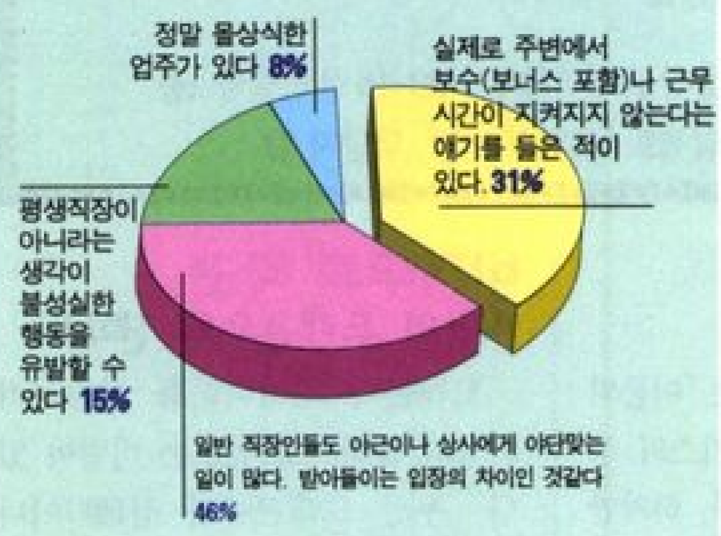
"하이콤에 입사한 지 벌써 1년 4개월이 되어 갑니다. 1년 동안은 정식 직원으로 근무하다 영장이 나와 산업기능요원으로 다시 편입해 일한 지는 4개월 정도 됩니다."

국민학교 특별활동반에서 컴퓨터를 처음 시작한 것이 인연이 되어 컴퓨터 게임의 매력에서 아직도 허우적대고 있다는 그는 아직 직장인보다 장난기 많은 소년의 이미지가 더 강하게 풍기는 신출내기 프로그래머이다.

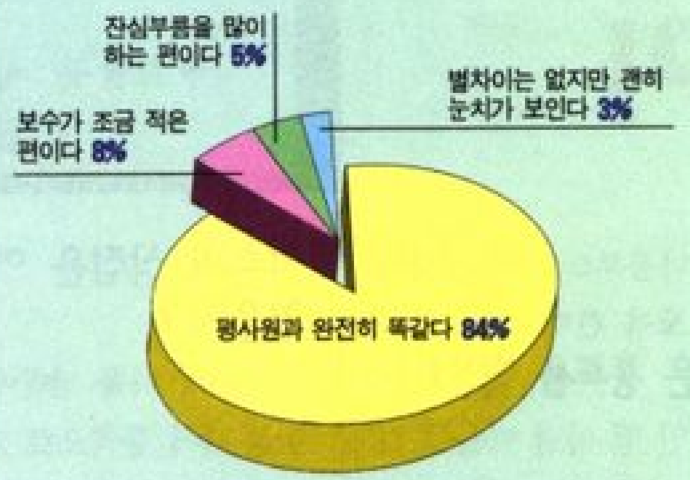
"하이텔 게임 제작 동호회에서 정보를 교환하고 정기모임을 가지면서 아마추어 제작 활동을 해온 것이 많은 도움이 되었습

게임 제작사에 입사한 산업기능요원들의 실태 조사

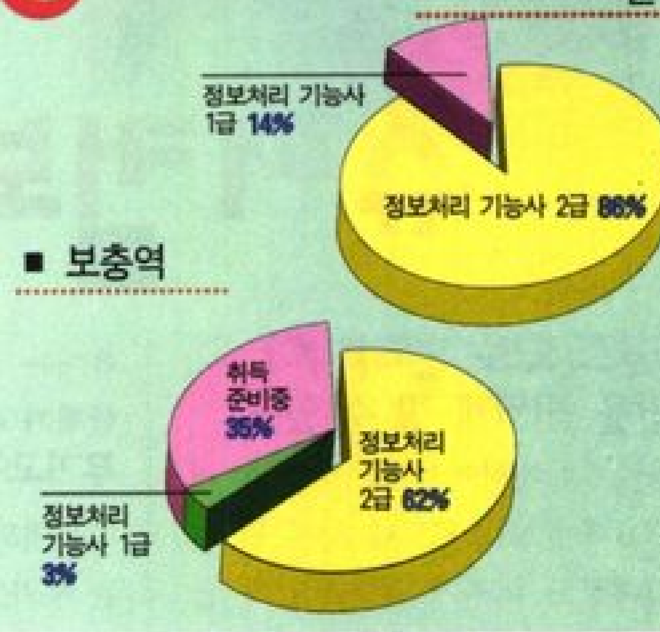
1 타 업체(게임 제작사 제외)의 산업기능요원들이 부당한 대우를 받고 있다고 생각하는지



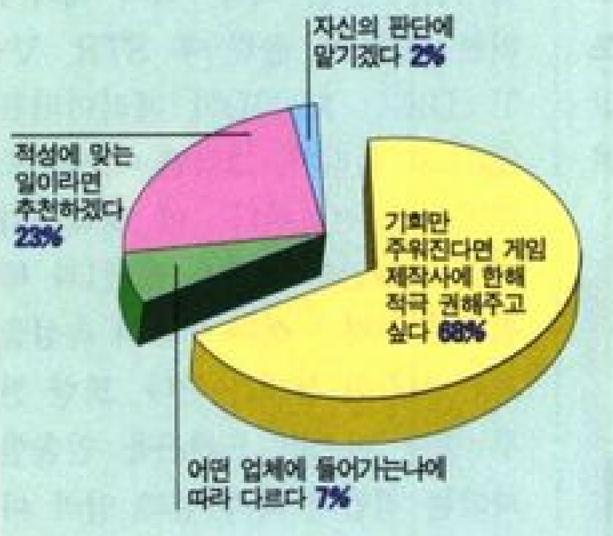
2 요즘 방송매체에서 산업기능요원에 대한 부당한 처우에 대해 논란이 되고 있는데 게임 제작 업체에서는 어떤지



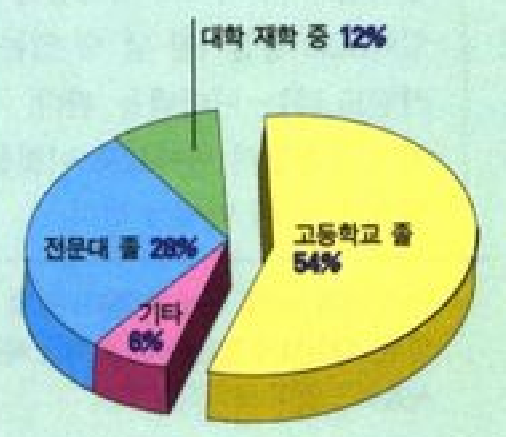
3 자격증 취득 현황



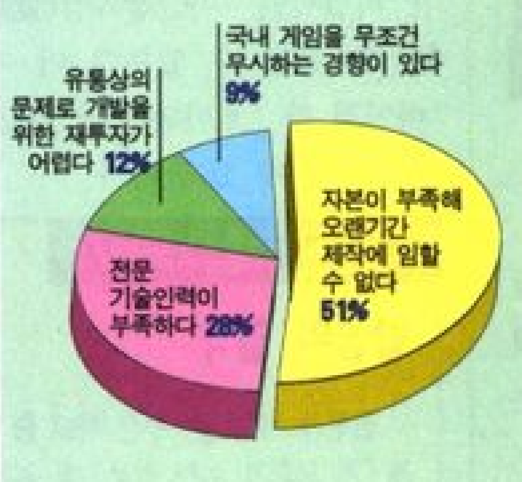
4 후배나 친구들에게 산업기능요원의 편입을 권해주고 싶은지



5 산업기능요원의 학력 분포도



6 현재 게임 개발업체의 가장 큰 어려움은 무엇이라고 생각하는지



게임 제작 업체는 안전지대!

게임 제작 업체에 편입한 산업기능요원들은 대부분 업체측이나 일에 대해 불만없이 만족한 직장 생활을 하고 있는 것으로 밝혀졌다. 일이 좋아 일을 하고 일이 재밌어 행복한 사람이 이 세상에 얼마나 될까? 하지만 게임 제작에 미쳐 있는 이들은 정말 확실하게 그것을 실감하며 자신들의 영역을 구축해 나가고 있는 듯했다.

니다. 결국 취미가 제 인생을 바꿔 논 셈이지요. 원래 하이콤은 슈퍼 알라딘보이 소프트 개발만 해왔었는데 PC게임 개발에 참여하면서 PC 게임 제작 경험자가 필요했었고 운 좋게 제가 뽑히게 된 거지요."

지금 하는 일에 대만족이며 재밌다고 싱글거리는 그에게 이 일은 정말 천직인 것처럼 보였다.

입사하고 1년이 넘게 그가 매달려온 액션 슈팅「스틸 헌트」. 이제 5월이면 드디어 대망의… 첫 작품인 만큼 기대도 애착도 클 것이다.

슈팅과 액션을 좋아하며「철권」없인 못산다고 너스래를 떠는 그의 눈동자에서 언젠가 철권보다 더 화끈한 액션을 만들어 보일거라는 각오가 엿보인다.

공현석(23세) 열림기획/CG 캐릭터 파트



●열림에 입사하게 된 동기는.

- 원래 제 첫 직장은 하이콤이었어요. 그곳에서 일하다가 영장이 나와 열림기획으로 편입하게 된 거지요.

●산업기능요원 편입 신청서를 낸 이유는.

- 우선 좋아하는 일을 계속하고 싶었고 누구나 다 그렇겠지만 군 입대를 희망하는 사람은 아마 없겠죠?!

●정보처리 기능사 자격증은 언제.

- 제가 하는 일은 CG 분야이기 때문에 그동안은 별로 필요성을 느끼지 못했는데 산업기능요원으로 편입하기 위해 얼마전에 시험을 봤어요. 바빠서 일주일 정도밖에 공부를 못해 실기가 좀 불안했는데 거의 턱걸이 한 것 같아요.

●정직 직원으로 일할 때와 달라진 점이 있다면.

•겉으로 보이는 것은 전혀 없어요. 하지만 아무래도 다른 직원보다는 더 성실해야 겠지요. 남의 시선보다는 스스로 의무감을 갖고 일하는 게 중요할 것 같아요.

●주위의 반응은.

- 부러워하는 친구들이 많아요. 물론 집에서도 좋아하고 무엇보다 다른 많은 편입 경쟁자를 제치고 선택됐다는 게 기분 좋죠!

●게임 CG 디자이너가 되려면 어떤 교육을 받아야 하는지.

- 제 경우는 따로 학원을 다닌 적은 없어요. 8개월 정도 책을 보고 애니메이션 공부를 했어요. 하지만 요즘은 3D나 애니메이션을 가르치는 전문 교육센터가 있으니 그쪽에서 실습을 받는 것이 빠르겠죠. 하지만 가장 중요한 건 사물을 분석하는 능력과 감각이라고 생각해요. 요즘은 3D에 치중하고 있기 때문에 수학적인 지식도 필요하고…

● 게임 제작사에 입사하려면.

- 일반적으로 CG 분야는 실기 테스트를 거치는 것이 보통이예요. 주제를 놓고 주어진 시간 안에 CG 1장을 완성시킨다든가, 하지만 게임 배경이나 애니메이션 쪽에서도 요즘은 순수미술을 전공한 사람을 원하는 추세인 것 같아요 그래서 테스트도 데생으로 대신하는 곳도 있고…

● 좋아하는 비디오 게임은.

슈퍼컴보이는 안해 본 게 거의 없어요. 하지만 그래픽 분야는「화이널 환타지」가 거의 환상이라고 생각해요. 그래픽 이미지가 좋은 게임은 그만큼 완성도가 확실하지요.

● 앞으로 바라는 것이 있다면.

유학을 가서 공부를 더 하고 싶어요. 국산게임을 국내 소비자가 외면하느니 제작환경이 나쁘다느니 불평하기 전에 그들과 동등한 기술 여건을 갖추는 것이 중요하다는 생각이 듭니다.

금단의 비법

슈퍼컴보이

선물과 점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 200점을 드립니다

♥ 보낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
월간 게임챔프 「금단의 비법」 담당자 앞

테일즈 오브 환타지아

계란을 비싸게 팔 수 있다!

올리브뷔레지에서 팔고 있는 계란은 1개에 80가르드에 사서 팔 때는 4배정도 비싸게 팔 수 있어 금방 돈을 모을 수가 있다.



1개에 80가르드로 사서 3,140가르드로 팔 수 있어 한꺼번에 많이 사서 다시 팔면 부자가 될 수 있다

숨은 아이템 찾기

현대 세계의 토티스 마을 남쪽에 있는 모리스의 집에는 입구 왼쪽에 나무가 있는데 그 그늘 아래를 조사하면 「피클스 스톤(ピクルスストーン)」이라는 아이템을 입수할 수 있다. 이것을 사용하면 적의 트랙터 빔에 무적이 된다.

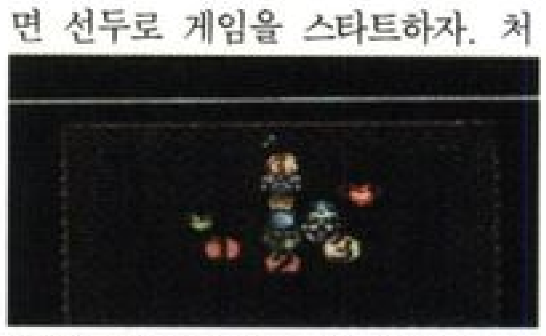


모리스 집의 입구 왼쪽 나무. 여기서 발견하는 아이템은 상점에서도 팔지 않는 것이니 없어지지 않도록 주의하자!

돌 잡기 게임의 승리법

알베니스타 성에서 즐길 수 있는 돌 잡기 게임에서 반드시 명심해야 할 것은 제일 먼저 잡는 것이다. 두번째로 잡아서는 결코 승리할 수 없다.

우선 돌의 합계가 4의 배수가 되면 선두로 게임을 스타트하자. 처음에는 3개, 다음부터는 상대와의 합계가 4가 되도록 한다.



상대가 1개를 집으면 이쪽은 3개. 돌의 합계가 4가 되도록 하면 간단히 이길 수 있으며 상품으로 「메탈링」을 받게 된다

무기고에 숨은 통로를 발견!

과거의 세계인 벨 아덤 마을에 있는 무기고에는 입구 바로 왼쪽 벽에 안으로 연결되는 통로가 있다. 이 숨은 통로로 들어가 카운터 안으로 가서 상점의 남자 점원에게 말을 걸면 비법서인 「마신쌍파참(魔神雙破斬)」을 얻을 수 있는데 이 기술은 「마인검」과 「호아파참」을 마스터하면 사용할 수 있게 된다.

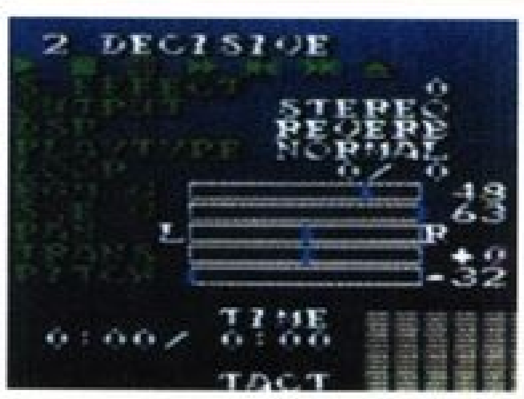
드래곤 퀘스트VI

합심의 일격

전투가 시작하면 우선 파티 중 한명에게 「기 모으기(きあいため)」를 익히게 하고 「악마의 쇠망치(まじんのかなづち)」를 장비시키자. 그 다음 적 몬스터와 전투가 시작되면 「악마의 쇠망치(まじんのかなづち)」를 장비한 캐릭터에게 「기 모으기(きあいため)」를 사용하게 한 후 다음 턴에서 「싸우기(たたかう)」를 선택하면 합심의 일발 필살기를 낼 수가 있다. 하지만 이 기술은 2턴에 1회밖에 공격할 수 없어 여러명의 적과 싸울 때에는 불리하므로 가능한 한 방어력이 높은 한명의 적과 싸울 때 사용하는 것이 효과적이다.



아이템 (악마의 쇠망치(まじんのかなづち))는 무기상점에서 구입할 수 있다



(PITCH)를 마이너스 32로 변경해 보자. 그런 다음 1번 주제가를 다시 선택하면 무슨 노래인지 모를 정도로 볼륨이 높여져 있을 것이다

「마신섬공파」를 얻기 위한 비법서는 여기에!

「마신섬공파」는 성좌의 탑에서 남서쪽으로 가는 도중에 만나게 되는 캐릭터에게 살 수 있다. 이 기술은 「마신검」과 「섬공렬파」 2개의 기술을 마스터하면 사용할 수 있다. 소비 TP는 6포인트.

기스의 상점은 어디에 있을까?

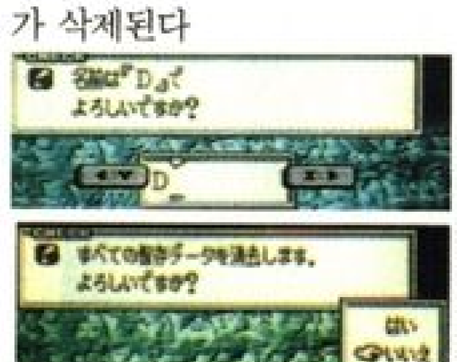
아리의 마을 남쪽에 있는 「어둠의 동굴」에서 동쪽으로 가면 기스의 상점이 있는 작은 섬이 보인다. 하지만 이 섬에 가려면 「레아배드」로 날아가는 수밖에 없다. 기스의 상점에서는 강력한 무기 이외에 장비하면 커맨드 입력으로 필살기를 낼 수 있는 「콤보 커맨드」라는 아이템을 판다. 하지만 가격이 상당히 비싸므로 이것을 사려면 많은 돈이 있어야 한다.



주인공 기스에게 「싱아」를 건내주면 「콤보 커맨드」라는 아이템을 만들어 준다. 가격은 500만가르드

데이터를 삭제할 수 있다!

처음에 게임을 시작해 주인공 이름을 D와 다른 하나의 문자(예:DF)로 입력하면 백업 테이터가 삭제된다



백업 데이터를 지우고 새로 시작하자!

바하무트 라군

최강의 드래곤으로 진화!

드래곤의 페러미터를 상승시켜 최강의 클래스로 만드는 비법이 있다. 우선 드래곤에게 성(聖)이나 암(暗)의 속성을 느낄 수 있게 한 후 레벨6으로 진화시켜 두자. 다음 불, 물, 번개, 회복, 독의 페러미터를 100으로 올린 후 STR, V-T, DEX, M-ND의 페러미터를 250으로 올리자. 그러면 마스터 드래곤으로 진화한다. 이 클래스가 되면 드래곤의 모습은 레벨1과 똑같지만 능력은 성과 어둠의 속성을 가진 최강의 상태가 된다. 또한 전투 중에 마스터 드래곤을 인솔한 파티는 직업에 따라 성과 암의 마법이나 필살기를 사용할 수 있게 된다



예를 들면 페닉스의 페러미터를 이 정도 올리면 「たんすのアレ」를 4개 얻을 수 있게 된다



성의 마법 「하르마게돈」으로 적에게 큰 데미지를 주자!

F.FVI 의 몬스터가!?

화이널 환타지VI에 등장한 적과 똑같은 적을 등장시킬 수 있는 방법이 있다. 우선 3장까지 게임을 진행시켜 적과 전투에 들어간 후 X11, Y11 지점에 있는 건물을 번개류의 마법으로 파괴하면 페허가 된 건물 위에서 숨은 적 캐릭터가 출현한다. 이 적은 『F.FVI』에 등장한 「프레젠트」와 굉장히 닮았으며 이름도 「프레젠차」로 비슷하다. 이 적을 쓰러뜨리면 「델타다가」나 「마인고슈」 등 게임 초반에서는 입수할 수 없는 귀중한 아이템을 얻을 수 있게 된다.

「프레젠차」는 3장에서 뿐만 아니라 다른 스테이지에서도 건물을 쓰러뜨리면 출현하기도 한다.


건물을 파괴하면 사진과 같이 적 유니트가 나타난다

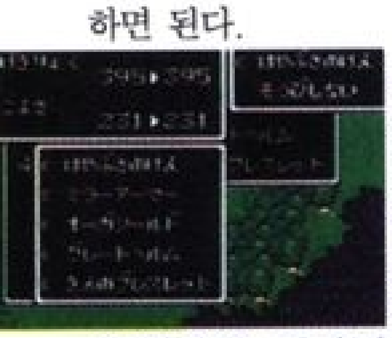
드래곤 퀘스트VI

씨앗을 사용하는 방법

씨앗이나 나무 열매 등의 아이템을 사용해 파워 업되는 스테이터스 수치는 불규칙하다. 때문에 입수하면 바로 사용하지 말고 일단 세이브한 다음 나중에 사용해 보자. 조금 귀찮을지는 모르지만 상당히 큰 차이가 있다.

8회 연속 공격

적 몬스터를 8회 연속 공격으로 쓰러뜨릴 수 있는 비법이 있다. 우선 킬러 머신2를 동료로 만든 후 「매의 검(はやぶさのけん)」을 장비시킨 후 작전을 「명령 내리기(めいれいさせろ)」 이외의 것으로 설정해 전투로 들어가자. 이 전투에서는 킬러 머신2가 1턴에 2회 행동할 수 있는데 여기에서 두번 모두 「매의 검(はやぶさのけん)」을 사용하면 된다.


킬러 머신2의 로빈2에게 매 자르기(はやぶさぎり)를 익히게 한 다음 「매의 검(はやぶさのけん)」을 장비시키자

거품배의 진기명기!

「거품 배」가 바다 한가운데에서 잠기는 것은 모두 알고 있는 사실이겠지만 배가 육지에서도 두더지처럼 진행해 나가는 것은 아무도 모를 것이다.


사진과 같이 육지 바로 근처에 배를 대고 거품배로 만들면 땅위에서 헤엄치는 우스꽝스러운 거품배를 볼 수 있다.

최강의 무기 「오거실드」 발견!

「오르고 갑옷 (オルゴーのよろい)」등 전설의 무기는 이제까지 모두 4개였는데 이번에 5번째 무기가 발견됐다. 이름은 「오거실드(オガ


「오거실드(オガシールド)」를 입수한 후 대장간으로 가지고 가서 부탁을 하면 듣기 싫은 소리를 할 것이다. 하지만 참고 기다리면 전설의 무기로 바꾸어 준다

シールド)」로 이 아이템은 게임 종반에 나오는 마을의 무기 상점에서 살 수 있다. 평상시에는 방패 등이 고작이지만 「일급 대장간(おしゃれかじや)」에서 손을 봐주면 최강의 무기로 변한다. 이 아이템은 주인공 이외의 캐릭터도 장비할 수 있다.

머리 색깔로 스타일을 바꾸자!

아돌의 머리 색을 바꿀 수 있는 방법이 있다. 페르테 마을이 붕괴되기 전에 마을 오른쪽 위에 있는 집에 들어가자. 이 집 중앙에서 아래를 향한 후 A버튼을 누르면 누군가와 이야기할 수 있게 되는데 이야기가 끝나면 카스터마이즈 커맨드를 선택하자. 그러면 화면에 「머리카락(かみのけ)」이라는 항목이 추가되어 있을 것이다. 이 항목에서는 아돌의 머리색을 8가지로 바꿀 수가 있다.


카스터마이즈 화면에 「머리카락 かみのけ」 이란 항목이 추가됐다

슈퍼동키콩 2

신나는 뮤직 테스트!

세이브되어 있지 않은 필드를 선택해 게임 모드 선택 화면이 되면 화면 제일 아래에 있는 「TWO Player Contest」에 커서를 맞추고 십자 버튼의 아래를 재빠르게 5번 누르면 「Music Test」라는 모드가 나타난다. 이 모드에 커서를 맞춘 상태에서 아무 버튼이나 누르면 음악이 나오기 시작한다. 계속해서 버튼을 누르면 다른 곡들도 들을 수 있게 된다.

이 화면에서 제일 아래 항목에 커서를 맞추면 뮤직을 들을 수 있다



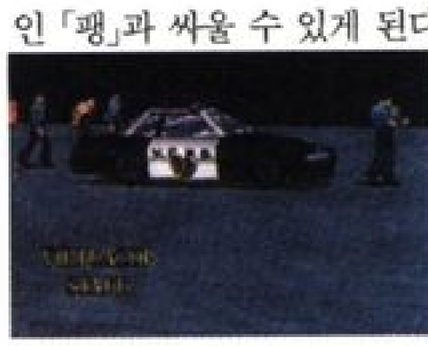
삼성새턴

버철 캅

스테이지마다 엔딩이!?

버철 캅에서는 게임을 클리어하지 않고 각 스테이지마다 준비된 엔딩을 볼 수 있는 비법이 있다. 우선 원하는 스테이지를 선택해서 보스가 있는 곳까지 가서 보스전이 시작되기 직전에 출현하는 조무래기 적을 쓰러뜨리고 재빨리 B.X.Z 버튼을 동시해 연타하자. 보스가 화면에 등장하기 전까지 계속 누르고 있다가 보스가 나타나면 쓰러뜨리자. 그러면 대망의 엔딩!

위의 비법을 스테이지 3에서 사용해 보스를 쓰러뜨리면 진짜 보스인 「팽」과 싸울 수 있게 된다.


각 스테이지마다 엔딩스텝롤을 볼 수 있다

세가랠리 챔피온 쉽

새로운 머신 등장!

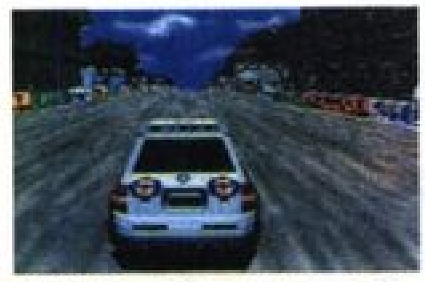
실제 차에 가까운 성능으로 달릴 수 있는 비법이 발견됐다. 우선 아케이드 모드의 챔피온 쉽을 선택한 후 카 셀렉트 화면에서 머신을 선택할 때 X 버튼을 누르면서 C 버튼을 누르자. 이렇게 한 다음 게임을 스타트하면 보기에는 별차이가 없지만 속도에 있어서는 확실한 스피드를 보여주며 실제 차의 감각과 비슷해져 차체에 중량감이 느껴진다. 이로인해 커브를 돌 때 안정감이 생긴다.



이 비법을 사용하면 레코드 화면에 이 머신 전용의 「스페셜」 항목이 나타난다

타임과 메타 표시 삭제!

게임 스타트 직전에 X를 누르면서 A를 눌러 결정한 후 그대로 버튼을 누르고 있으면 주행 중의 화면이 타임이나 메타 표시가 없어지고 차와 배경만 나타난다.


깨끗해진 화면으로 더욱 실감나는 레이싱을 즐겨보자!

다양한 리플레이 시점

* 시점 변경

리플레이 시에 A를 누른 다음 상, 하, 좌, 우 버튼과 X, Y, Z 버튼 중 아무 버튼이나 누르자. 시점은 A와 함께 누른 버튼에 따라 다양하게 변경된다.

* 줌 인, 아웃

Z와 하를 누르면서 L이나 R을 계속 누르자.

* 줌 인, 아웃

Z와 십자 버튼 아래를 누르면서 L을 누르면 줌 아웃, R을 누르면 줌, 인이 된다.

가디언 히어로즈

놀라운 디버그 모드

옵션 모드에서 딥 스위치에 커서를 맞추고 A, C, Y를 동시에 계속 누르면 ENEMY LEVEL DISP, NEXT EXP DISP, DEBUG가 추가된다. 각 항목을 ON으로 하면 게임 중에 효과가 나타난다. 디버그 모드를 ON으로 하고 스토리 모드를 플레이하면 레벨 200의 상태에서 시작할 수 있다. 또한 커맨드 입력 후에 대전 모드를 플레이하면 클리어하지 않아도 처음부터 전 캐릭터를 사용할 수 있게 되며 체력 회복에도 도움이 된다.

옵션 모드에서 딥 스위치에 커서를 맞추자



투신전 S

열전 비주얼 모드

본체의 2P측에 패드를 연결해 두고 타이틀 화면이 나오면 2P측에서 상, 우, 하, 좌, 상, 우, 하, 좌, 스타트 순으로 눌러 메뉴가 나오면 Z를 누르자. 1P측의 방향 버튼으로 캐릭터를 선택해 A에서 장면을, B에서 라운드의 숫자를 설

정하고 스타트를 누르면 비주얼을 볼 수 있다.



스토리 모드에서 플레이어 캐릭터가 레벨 업하는 데 필요한 경험치가 HP위에 표시된다



디버그를 ON으로 하면 스테이지도 선택할 수 있다

기동전사 건담

비주얼 신에서 아므로를 만나자!

이 비법을 시험하기 위해서는 최소한 한번은 클리어한 경험이 있어야 한다. 그런 경우에는 타이틀 화면에서 A, X, B, Z, C 순으로 버튼을 누르자.



이 비법은 스테이지 사이에 흐르는 비주얼 장면만을 볼 수 있다.

뱀파이어 헌터

숨은 승리포즈

모리간, 사스콰치, 아나카리스의 숨은 승리 포즈를 보려면 십자버튼 위쪽과 펀치 버튼 3개나 킥 버튼 3개를 동시에 누르자. 사스콰치는 위쪽 버튼과 킥 버튼 3개를 동시에 눌러야 하며 커맨드는 결정타를 먹일때 입력하자. 아나카리스는 CPU전에서만 가능하며 파이론과 싸울 때 2번째 판에서 EX 필살기를 사용해 KO시키면 볼 수 있다.



모리간의 숨은 승리 포즈는 의기양양하게 콧방귀를 연발하는 것

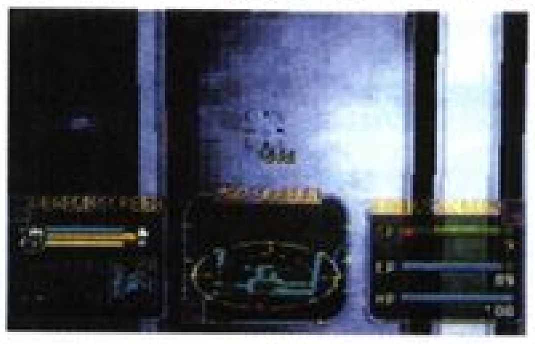
플레이 스테이션

키릭 더 블러드2

노미스 중간 보스 공략법

최후의 시나리오에서 6층에 있는 마지막 보스 전의 중간 보스를 쓰러뜨릴때 데미지를 입지 않는 비법이 있다.

우선 6층까지 진행해 스위치를 작동시키고 모든 락을 풀면 보스가 있는 곳의 문이 열린다. 그 문쪽으로 가서 1발만 쏘면 보스는 미친듯이 총을 쏘아댈 것이다. 그러면 재빨리 스타트 지점의 엘레베이터 안으로 돌아간 후 반대측에 있는 적 보스에게 가능한 한 가까이 접근한 후 벽에 바싹 붙어 잠시동안 기다리면 폭발 소리가 멈출 것이다. 그런 다음 보스가 있는 장소로 가자.



폭발음이 멈추면 조무래기 적이 주위에 있는지 살피고 뒤으로 나가 중간 보스의 방까지 가면 텅비어 있는 방에서 아이템을 발견할 수 있다

제 4차 슈퍼 로보트 대전S

슈퍼 캐릭터 만들기

이 게임에서는 제일 처음 주인공의 이름과 생일, 혈액형을 변경할 수 있다. 아래 도표에 있는 대로 입력하면 일정 레벨이 되었을 때 특수 정신 커맨드를 익힐 수 있게 된다. 특수 정신명 뒤에 붙은 숫자는 그 레벨이 되었을 때 익혀야 하는 것으로 슈퍼 캐릭터로 만들 수 있는 최적의 수치가 된다.



주인공의 이름을 입력하는 화면에서 아래 도표에 제시된 대로 입력하자

탄생일	혈액형	익혀야할 정신 커맨드
1월 29일	B형	가속1, 근성3, 열혈9, 봐줌16, 번뜩임20, 기적39
2월 9일	A형	탐색1, 가속8, 착란13, 은신18, 재생28, 기적39
3월 13일	B형	가속1, 위압5, 열혈20, 자폭30, 기합40, 기적45
4월 11일	O형	가속1, 번뜩임5, 행운10, 기합20, 열혈20, 기적35
4월 29일	A형	자폭1, 가속5, 필중40, 기합42, 혼45, 각성48
6월 25일	AB형	기합1, 열혈5, 집중5, 족쇄16, 혼30, 각성45
8월 12일	A형	행운1, 기합1, 각성20, 착란30, 혼50, 기적25
9월 2일	O형	보급25, 신뢰25, 번뜩임25, 은신25, 착란25, 기적25
11월 11일	B형	열혈1, 번뜩임1, 가속4, 행운10, 자폭12, 기적25
11월 16일	AB형	족쇄1, 열혈3, 번뜩임5, 행운8, 기합17, 혼37
12월 24일	B형	집중1, 가속2, 번뜩임4, 봐줌8, 철벽10, 혼27

숨은 유니트 발견

시나리오 '가루다의 비극'에서 제일 처음 등장하는 가루다를 쓰러뜨리면 아군 유니트를 배치할 수 있게 된다. 쇼우가 탑승한 유니트를 출격시키고 이 유니트를 사진의 위치(X=3, Y=1)로 이동시키면 실키가 출현한다. 여기에서 시나리오를 클리어하면 실키가 동료가 되어주며 소유가 탑승한 단바인을 버리고 사바인이나 즈와우스로 갈아 탈 수 있게 된다.

투신전2

카메라 시점을 자유롭게!

이 게임에는 4개의 카메라 타입이 준비되어 있다. 하지만 이것으로는 좀 부족하다고 생각하는 사람들에게 권할만한 비법이 있다.

우선 옵션에서 1P측의 버튼을 조작해 「不使用」으로 맞추면 카메라 타입 선택기에 「操作」의 항목이 추가된다. 그 다음 버튼을 조작해 보면 「카메라조작(カメラ操作)」의 항목이 있다. 이 상태에서 게임을 스타트해 L1, L2, R1, R2 중 아무 버튼이나 선택하면 된다.





플레이 도중 L1과 L2는 횡 방향, R1과 R2는 종 방향으로 카메라 시점이 이동된다

4인의 숨겨진 캐릭터 등장!

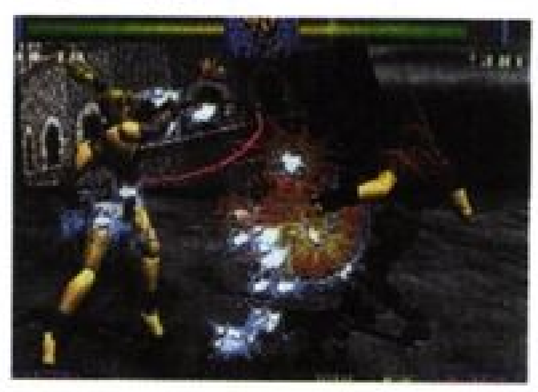
—2회 클리어하지 않고 숨겨진 캐릭터를 사용할 수 있는 커맨드—

우선 타이틀 화면에서 「1P GAME」 등의 문자가 움직일 때 1P측에서 L1, L2, 세모 버튼, R1, R2, 네모 버튼 순으로 눌러 커서의 색이 파란색으로 변하면 선택화면 「?」에서 우라누스와 마스터를 선택할 수 있다. 또한 이 상태에서 타이틀 화면 문자가 이동할 때 2P측에서 네모버튼, R2, R1, 세모버튼, L2, L1 순으로 눌러 커서가 붉은색이 되면 「?」에서 쇼우와 바밀리온을 선택할 수 있다.

숨겨진 필살기를 손쉽게!

위에 소개된 비법으로 캐릭터를 선택한 상태에서 숨겨진 필살기를 간단하게 사용할 수 있는 비법이 발견됐다.

우선 우라누스, 버밀리온, 마스터, 쇼우를 선택한 후 타이틀 화면 모드 표시가 움직이는 사이에 커서가 붉은색 타이틀 화면으로 될 때 「1P GAME」 등의 문자가 이동 시 R1, R2, 네모버튼, L1, L2, 세모 순으로 1P측 콘트롤러를 재빨리 눌러 커서가 녹색으로 변하면 성공!



비전필살기를 가진 캐릭터 배틀 중에 R1과 R2(초기설정)를 동시에 누르면 위력있는 초필살기를 간단하게 사용할 수 있다.

독자 금단의 비법

SFC

화이널 환타지
적에게 들키지 않는다!

대륙붕괴 후에 나르셰에 있는 모구리가 사는 동굴로 가서 모구리를 동료로 얻은 후에 모구리가 있던 자리를 조사하면 「모구리의 수호(モグリのおまもり)」를 얻을 수 있다. 이것은 모구리에게만 장비가 가능하고 이것을 장비한 채 필드나 던전을 걷게 되면 적에게 들키지 않고 걸어다닐 수 있다.

홍성준 / [illegible]
이화주택 [illegible]

비밀 방에서 기계 입수

비밀 방에서 강력한 기계를 입수할 수 있는 비법으로 우선 세계가 붕괴한 뒤 비행정을 손에 넣으면 광신 집단의 탑으로 간다. 거기에서 가장 최초의 방에 들어가 보물 상자 오른쪽 위에 보이는 방으로 들어간다.

그 후, 보물 상자 오른쪽 윗부분의 벽을 조사하자. 그러면 소리가 나고 화면이 흔들린다. 그 다음 방 밖으로 나가보면 아래층에 비밀의 방이 나타난다. 이 방에서는 기계를 입수할 수 있다.

김범철 / [illegible]
주공 APT [illegible]



택티스 오거
강력한 마녀 데네프를 동료로!

우선, 데네프의 상점에서 충동구매를 한다. 예를 들어 HP나 MP를 완전 회복시키는 것을 99개까지 구입하면 초기 메뉴에 새로운 스페셜 커맨드가 생긴다.

이것을 선택한 후 예(はい)라고 하면 마녀 데네프가 파티에 참가한다. 그녀는 리치와 같이 신성계와 용마법 이외의 모든 마법을 사용할 수 있다. 또 데네프의 상점에서 「유리 호박(ガラスのカボチャ)」를 팔면 새로운 동료 펌프킨 헤드를 구할 수 있다.

노종선 / [illegible]
322-3 6동 5[illegible]

진귀한 아이템 무한 입수

우선 4장의 「사자의 궁전」으로 가서 4층으로 가는 비밀 통로를 찾지 말고 3층까지 클리어하면 「사자의 궁전」을 빠져나오게 되는데 이 때 다른 성으로 이동하여 워렌 레포트를 선택해서 4가지 중 3번째 것을 선택하고 이벤트 중에서는 제일 밑에 있는 새로 생긴 이벤트를 선택한다.

그 후 워렌 레포트를 빠져나와 지도상에서 사자의 궁전이빨간색이 되어 있는지 확인한 후 다시 싸우러 간다. 이것을 되풀이 하면 한층계에 한개씩 3개의 아이템을 반복해서 얻을 수 있다.

최대운 / [illegible]
2동 월성[illegible]

살리기 어려운 동료를 쉽게 얻는 법

우선 최초의 스테이지에 등장하는 고스트를 반드시 동료로 만들어야 한다.(참고로 적을 동료로 만드는 방법은 적의 HP를 1/10 이하 정도만 남기고 여러번 반복해서 설득하면 동료가 된다) 이 고스트를 가장 선두에 서게 해서 적진 깊숙히 침투시켜 방어력이 가장 낮은 고스트를 집중 공격하면 간단하게 동료로 만들 수 있게 된다.

또한 고스트는 자기 턴에서 다시 살아나기 때문에 엑소시스트만을 주의하면 거의 무적의 캐릭터다.

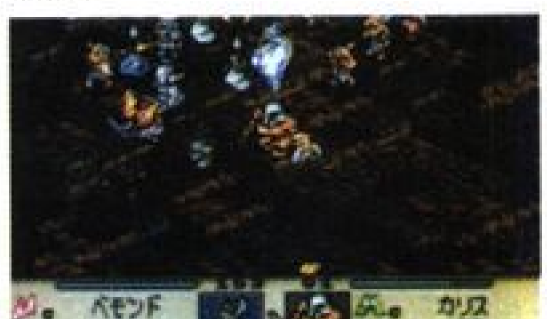
진정한 용자인 화이어 크레스를 얻자

워렌 레포트를 보면 사자의 궁전 최대의 비보인 화이어 크레스가 나오는데 이것을 얻기 위해서는 아군 캐릭터가 무척 강해야만 된다. 그 이유는 화이어 크레스를 얻기 위해서는 사자의 궁전 100층까지 무려 2번이나 가야 하기 때문이다. 처음에 갔을 때는 금주의 마법인 슈퍼노비를 사용하는 리치가 보스인데 레벨이 무려 50이나 된다. 여기에서 그를 쓰러뜨리면 기대하던 화이어 크레스를 얻을 수 있게 된다. 참고로 화이어 크레스트는 중량이 1이지만 물리 및 모든 속성에 +30이 되는 엄청난 장비이다. 3번째 이상일 경우, 보스는 여전히 2번째와 같지만 아이템은 사자의 반지(마법사가 리치로 변하는 아이템)를 준다.

진귀한 무기 입수법

이 아이템은 사자의 궁전 지하 70층 이하 정도에서 얻을 수 있는 것으로 입수방법이 상당히 까다롭다. 우선 아이템을 얻기 위해서는 「용마법(캐릭터 자신을 검으로 만드는 것)」이 필요한데 이것은 캐릭터 능력치의 일정량을 갖는다. 따라서 그 유니트의 AT가 300이라면 그 검의 공격력은 150이 된다. 참고로 AT와 INT는 2/1이 되고, AGI는 1/4, LUK은 1/5정도가 더해지는 검이 생긴다. 또한 그 검의 속성은 검으로 된 캐릭터와 같으며 중량도 11이하로 가벼워져 상당한 위력을 갖는다.

홍도석 / [illegible]
658-1



로맨싱 사가3
숨겨진 캐릭터 가짜 로빈

야마드 항구에서는 로빈을 만날 수 있다. 그러나 로빈을 파티에서 버리고 다시 항구로 가면 또 다른 로빈을 만날 수 있다. 이것을 반복하면 모습이 다른 로빈을 볼 수 있다. 이 가짜 로빈은 진짜와는 달리 검 레벨이 높은 로빈이다. 하지만 두명의 로빈은 같이 등장할 수 없다.

곽준호 / [illegible]
APT 1동 14[illegible]

ARC

더 킹오브 화이터즈 95
초교, 초이오리 선택법

우선 스타트 버튼을 누르고 (↑+B, →+C, ←+A, ↓+D)순으로 눌러 루갈을 선택한 다음 원하는 캐릭터를 선택하고 이오리에게로 가서 루갈 선택법을 5번 입력한다. 그러면 초이오리가 나타난다. 그리고 교에게로 가서(이때 초이오리를 뽑고 계속 스타트 버튼을 누르고 있는다) 0초가 될 때 ↑+A, B, C, D를 입력하고 스타트 버튼을 떼면 초교가 선택된다. 초교 이오리와 교 이오리는 모습과 파워에 차이가 있다. (단 성공 확률은 30%)

김동현 / [illegible]

철권 /
중간 보스 선택법

최초의 타이틀 화면에서 4개의 L, R버튼을 계속 눌러주면서 스타트 버튼을 눌러주자. 그러면 캐릭터 그래픽이 표시되지 않는 칸이 셀렉트 화면으로 변하면서 중간 보스까지 선택할 수 있게 된다.

황윤호 / [illegible]

리얼 바우트 아랑전설
12연타 필살법

모든 캐릭터는 A, B, C 버튼 조합으로 연속 기술을 낼 수 있다. 하지만 김갑환은 A, B, B, C, C의 조합이 된다. 이 기술은 잘만 사용하면 상대의 라이프를 반 이상 줄일 수 있게 된다.

점프강킥 —> A버튼 연타 —> 적당한 때에 A, B, B, C, C 입력(적이 코너에 몰려 있을 때나 빈틈을 보일 때에는 비연참을 사용하자. 그러면 약 12연타까지 가능해 진다.

김경해 / [illegible]

버그를 잡아라!





빅보스의 반성문!

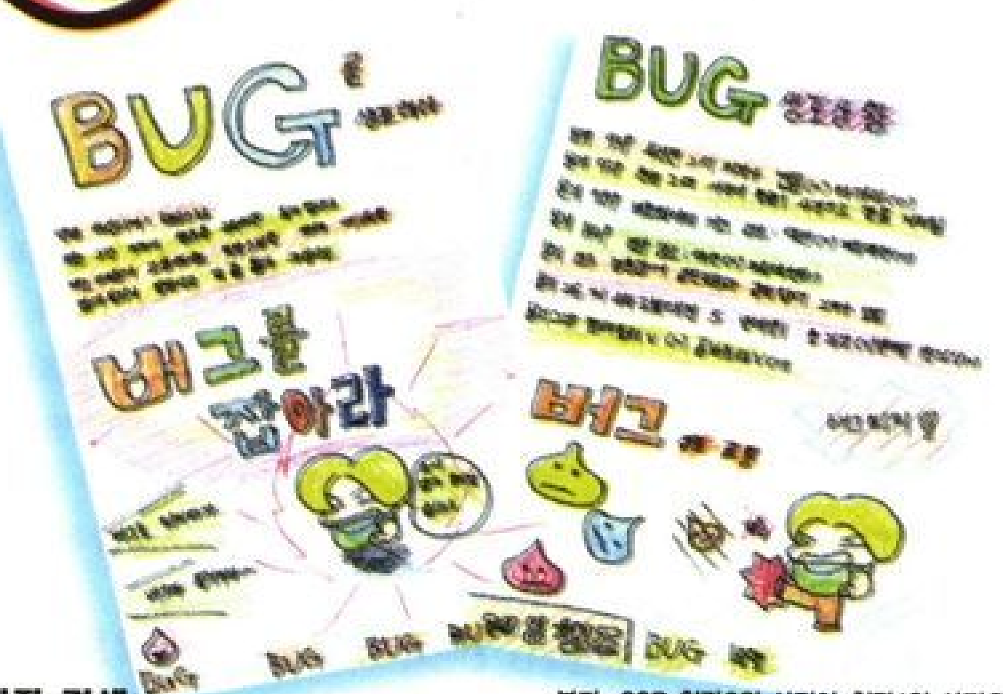
지난호 '버그를 잡아라!' 코너에 왕 버그가 발생했습니다. 빅보스의 실수로 이러한 불미스러운 일이 생긴 점을 진심으로 사과하며 앞으로는 이러한 일이 발생하지 않도록 노력하겠습니다.

그 내용은 다름이 아니라 버그잡이 8호에 당첨되신 이성규님의 글에 아깝게 탈락하신 김성훈님의 편지가 실린 것입니다. 앞으로는 이런 일이 없도록 노력하겠으며 진심으로 사과의 말을 드리는 바입니다.

그리고 이번 일을 계기로 말씀 드리고 싶은 것은 이 '버그를 잡아라!' 코너는 챔프에서 버그를 박멸하기 위한 의지의 표현이며 일부러 버그를 기생시킨 것이 아니라는 것을 알려드립니다. 기자들의 실수나 편집 상의 사고로 인하여 버그가 발생될뿐이지 고의적인 버그는 없다는 것입니다. 그렇다고 게임챔프에 유달리 버그가 많은 것은 아닙니다. 수많은 양의 원고를 대하다 보면 버그가 발생하게 되고 또한 이번 일처럼 미술 작업 중 실수로 인한 버그도 만만치 않게 발생하기 때문입니다. 하지만 빅보스는 조금씩 챔프에서 버그가 줄어가는 것을 보면서 보람을 느낍니다. 언젠가 챔프에서 버그가 사라지는 날까지 '버그를 잡아라!'를 사랑해 주시길 바라며, 지난호에 잘못 게재된 김성훈 님께도 500점의 챔프 점수를 드리도록 하겠습니다.

버그잡이 1호 포상점수 1,000점

안지훈/



발신자 검색

안녕하십니까? 빅보스님. 저는 2년 가까이 챔프를 구독해 온 독자입니다. 버그때문에 고생하시는 빅보스님을 위해 버그들을 잡아 올리니 잘보시고 꼭 좀 뽑아 주십시오.

버그 생포상황

본지 93P 투신전2의 제작사 캡콤 (X) 타카라 (0)

본지 93P 철권2의 사진이 철권1의 사진으로 잘못 게재됨

본지 98P 버철 화이터 키즈 장르: 액션(X) 격투액션 (0)

본지 144P 건담 장르:액션 (X) 격투액션 (0)

본지 183P 겜훈장에 같은 질문과 같은 답이 2개 있음

본지 226P 제 4차 슈퍼로보트대전S 발매일:1월26일 (X) 1월 26일 (0)

버그잡이 2호 포상점수 500점

최상훈/

발신자 검색

빅보스님. 다가 오는 것이 봄이라 잠은 솔솔 오고... 그러나 저는 충격을 받았습니다. 드디어 버그들의 집단 서식지를 알아 냈습니다. 바로 TOP GAME RANKING입니다. 비록 졸리시더라도 이런 버그는 없어야 겠지요. 앞으로 이곳에 많은 신경을... 그럼 꼭 뽑아 주세요. 그럼 이만.

버그 생포상황

본지 92P 프론트미션 건헤저드의 「 」 표시가 없다.

본지 92P 가디안 히어로즈 장르:롤플레잉 (X) 액션 (0)

본지 92P 폴리스 너츠 「NEW」 (X) ↘ (0)

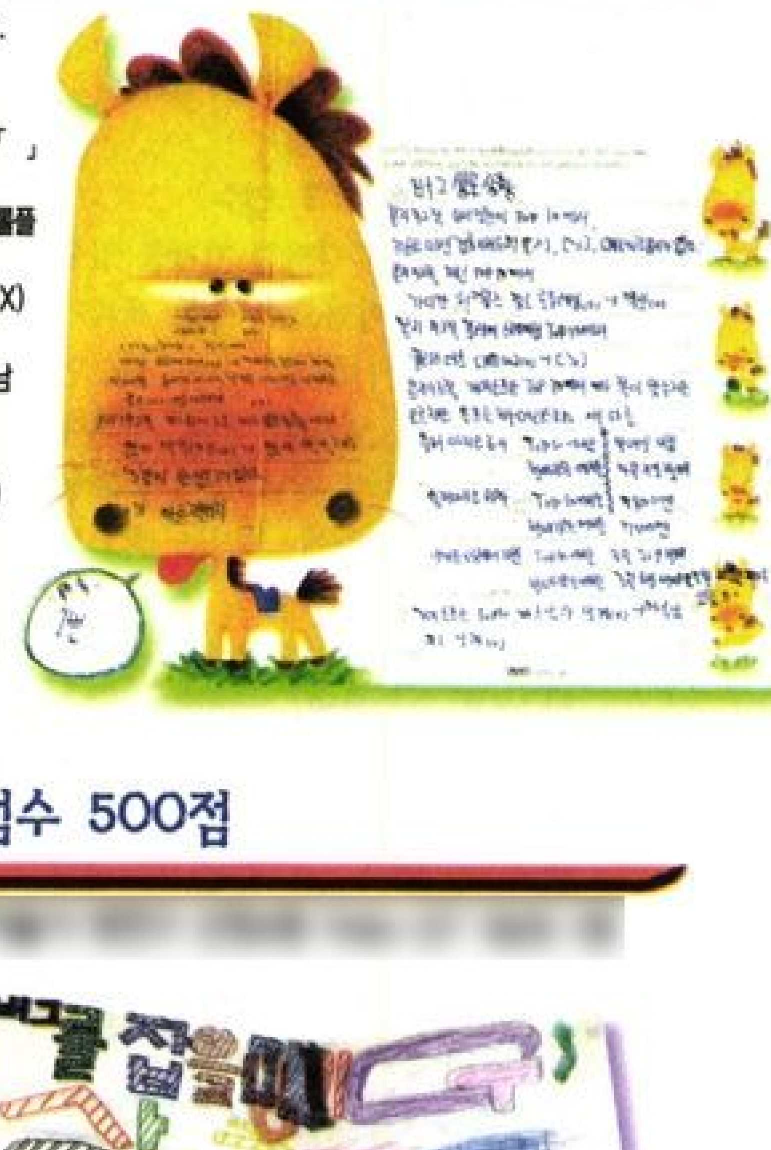
본지 93P 아르남의 날개 (X) 아루남의 날개 (0)

본지 199P 넌 내거 (X) 넌 내꺼 (0)

본지 205P 결국 '실패로 기록된 (X) 결국 '실패'로 기록된 (0)

부록 26P 장르: 전략 시뮬레이션 (X) 스포츠 (0)

부록 히트 게임차트 모탈콤뱃3 (X) 모탈컴뱃3 (0)



버그잡이 3호 포상점수 500점

김현호/



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님! 저는 이번에 처음으로 버그를 잡게 되는 13세의 작은 소년입니다. 제 노래를 들어 주시고 저좀 뽑아 주세요. 아참 그리고 점수 좀 많이 많이 주세요. 그럼.

모처럼 큰맘 먹고 챔프를 샀어
저녁을 먹자마자 버그를 잡았어
어떤 버그를 좋아할진 모르겠지만
그래도 빅보스님 마음에 들었으면 좋겠어
난 – 처음으로 버그잡아 보내는 내 마음이
왜 이렇게 쑥스러운지 몰라

디기딕 디기딕 디기딕 디기딕
뽑혔으면 좋겠어
디기딕 디기딕 디기딕 디기딕
헌터 리스트 말고
디기딕 디기딕 디기딕 디기딕
보스 님 옆에 있을거야
디기딕 디기딕 디기딕 디기딕
항상 곁에 있을 거야 –

버그 생포상황
본지 92P 프린세스 메이커2 장르: 시뮬레이션 (X) 육성 시뮬레이션 (0)
본지 126P PS 연구실 FF¶(X) FFⅦ(0)
본지 146P 반프레스트 (X) 반프레스토 (0)

발신자 검색
안녕하세요? 빅보스님. 버그 사냥에 처음으로 나선 챔프의 열성 독자이며 SFC 유저인 김도형이라고 합니다. 게임챔프의 독자가 된 계기는 친구의 권유로... 게임챔프가 다른 게임지보다 게임 정보의 정확성이나 신속성이 보다 높다는 걸 알게 되었기 때문입니다.
빅보스님! 열심히 찾아낸 버그를 꼭 뽑아 주시길 바랍니다.

버그 생포상황
본지 표지 옆면 「모델3」위 위력! (X) 「모델3」의 위력! (0)
본지 141P 캡틴 츠바사 (X) 캡틴 쯔바사 (0)
부록 42P 마우스로 팀을 선택하여 (X) 마우스로 팀을 선택하여 (0)
부록 16P 마리오 브러더스 (X) 마리오 브라더스 (0)

버그잡이 4호 포상점수 500점

김세훈/[redacted]

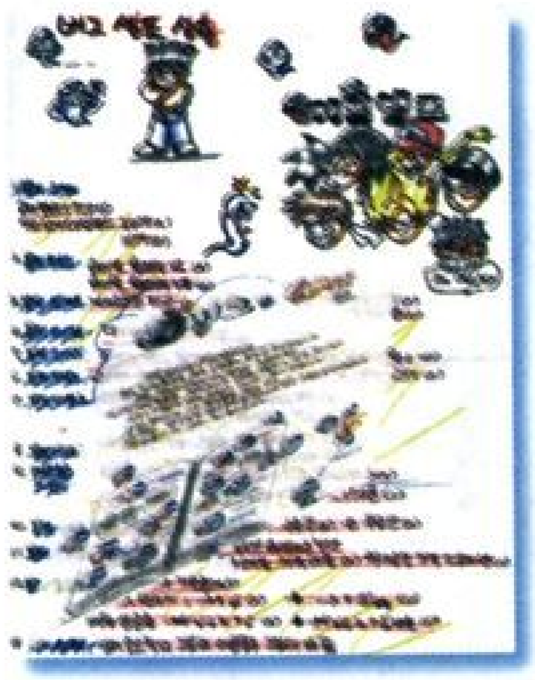


발신자 검색
빅보스님 안녕하세요? 저를 기억하십니까? 저는 지난 게임챔프 3월호 '버그를 잡아라' 코너에 게재되었던 김세훈이라고 합니다. 빅보스님 그때 제가 한말을 기억하시나요. 제가 그때부터 버그를 계속 잡아 올리기로 빅보스님과 약속을 했습니다. BUT 3월호 게임챔프를 학교에 가져가는 바람에 그만 선생님께 빼앗기고 말았습니다. 버그도 잡지 못하고 게임챔프도 보지 못하고... 그래서 지금은 게임 파워만 남아 있습니다. 그래서 저는 과월호를 구입하기로 했습니다. 빅보스님에게 약속을 지키지 못하여 정말 죄송합니다. 빅보스님께 사과하는 뜻으로 제가 잡은 버그를 보여 드리겠습니다. 끝으로 제가 잡은 버그에 만족하시길 바라며 건강하십시오.

버그 생포상황
본지 92P 요시 아일랜드 용량: 24M (X) 16M (0)
본지 107P 107페이지의 페이지 번호가 108로되어 있다
본지 111P 금상첨하 (X) 금상첨화 (0)
본지 142P 닌텐도61 (X) 닌텐도64 (0)
본지 163P 뱀파이어 허터 (X) 뱀파이어 헌터 (0)
화이터즈 스워드(X) 화이터즈 스워즈 (0)
본지 188P 변화지는 (X) 변하지는 (0)
공중 곰보 (X) 공중 콤보 (0)
부록 78P 보내실 곳에 용산구가 빠져 있음

버그잡이 7호 포상점수 500점

고일수/[redacted]

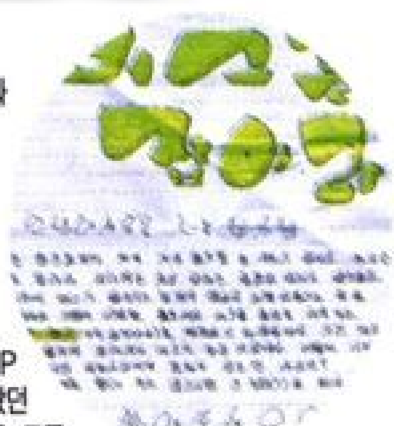


발신자 검색
빅보스님! 안녕하세요. 저는 게임챔프를 자주 구입하는 독자 중 한사람입니다. 자주 구입하는 데도 버그잡이는 처음이에요. 어느날 게임챔프를 정독하다가 도저히 속속들이 끼어 살고 있는 버그때문에 화가 치밀어 버그를 잡아 보냅니다. 버그잡이가 그리 쉽지만은 않더군요. 어쨌든 앞으로도 버그 추방을 위해서 온 힘을 기울여 노력하겠습니다. 감사합니다.

버그 생포상황
본지 153P 8세가 랠리 챔피언 쉽 (X) 「세가 랠리 챔피언 쉽」(0)
본지 163P 고우키고 르기 (X) 고우키 고르기 (0)
본지 235P SS란 중 킹 오브 화이터즈 '95 3/예정 가격 미정 (X), 3/28 가격 7,800엔 (0)

버그잡이 5호 포상점수 500점

이상은/[redacted]



발신자 검색
안녕하세요? 빅보스님. 저는 창간호부터 게임챔프를 본 애독자입니다. 하지만 '버그를 잡아라' 코너에는 처음 보내는 왕초보입니다. 앞으로도 게임챔프에 버그가 없어지는 날까지 열심히 노력하겠으니 꼭 좀 뽑아 주세요. 그런데 이번달 챔프에서 버그를 찾던 중 너무나도 엄청난 버그를 발견하게 되었습니다. 그건 바로 '버그를 잡아라' 코너에서 버그가 나온 것입니다. 어떻게 이런 일이...

버그 생포상황
본지 193P 버그잡이 8호에 뽑힌 사람의 이름과 사진의 편지와 불일치
본지 112P 신세기 에반게이온 (X) 신세기 에반게리온 (0)
본지 181P 저번달에 나왔던 질문이 내용만 조금 틀리고 이름과 주소가 똑같이 나왔다

버그잡이 8호 포상점수 10점

노상균/[redacted]

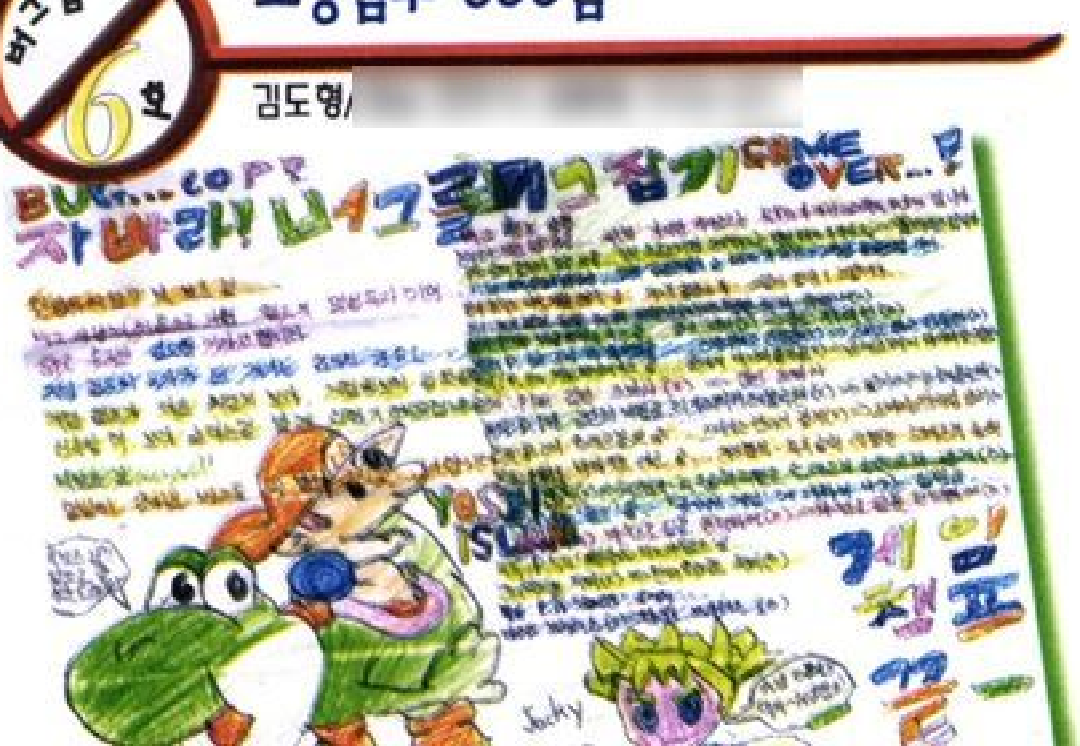


발신자 검색
안녕하세요? 저는 지난달에 모든 코너에 응모를 하였습니다. 그러나 무참하게도 하나도 뽑히지 않았던 것입니다. 그렇게 공을 많이 들이고 많은 시간을 소모했는데... 흑흑. 그래서 제 자신과 내기를 했습니다. 이번에는 아무런 장식도 하지않고 버그의 질로만 승부를 하기로 했습니다. 이번에도 실패하면 시간때문에 또 누구(?)때문에 이 일을 못할 것이고 성공한다면 몰래라도 이 일을 계속할 수밖에 없다고...

수신자 검색
먼저 편지를 읽고 빅보스는 감동을 금치 못했습니다. 하지만 노상균씨의 편지는 소인 2월 28일자에 3월이 넘어 챔프에 도착하였습니다. 다시말해 다음호가 나온 후에야 도착한 '버그'를 실을 수는 없다는 이야기입니다. 이렇게 늦어서야 원! 포상점수 10점!
차라리 이렇게 늦게 보내실거면 '버그를 잡아라' 4컷 만화를 그려보내시면 한달정도 지났더라도 실어드릴 수가 있을텐데... 아뭏든 앞으로는 시간을 지키는 버그헌터가 됩시다.

버그잡이 6호 포상점수 500점

김도형/[redacted]



기타 그밖에 버그헌터 리스트

박성원[redacted]
노병훈[redacted]
손재용[redacted]
김명진[redacted]
김규만[redacted]
이완규[redacted]
신호경[redacted]

■그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

챔프 아트 갤러리

- ▶장 원 : IBM-PC 게임 디스켓
- ▶준 장 원 : 「네모네모 로직」단행본
- ▶준준장원 : 게임 음악 CD
- ▶입 선 작 : 챔프점수 1,000점

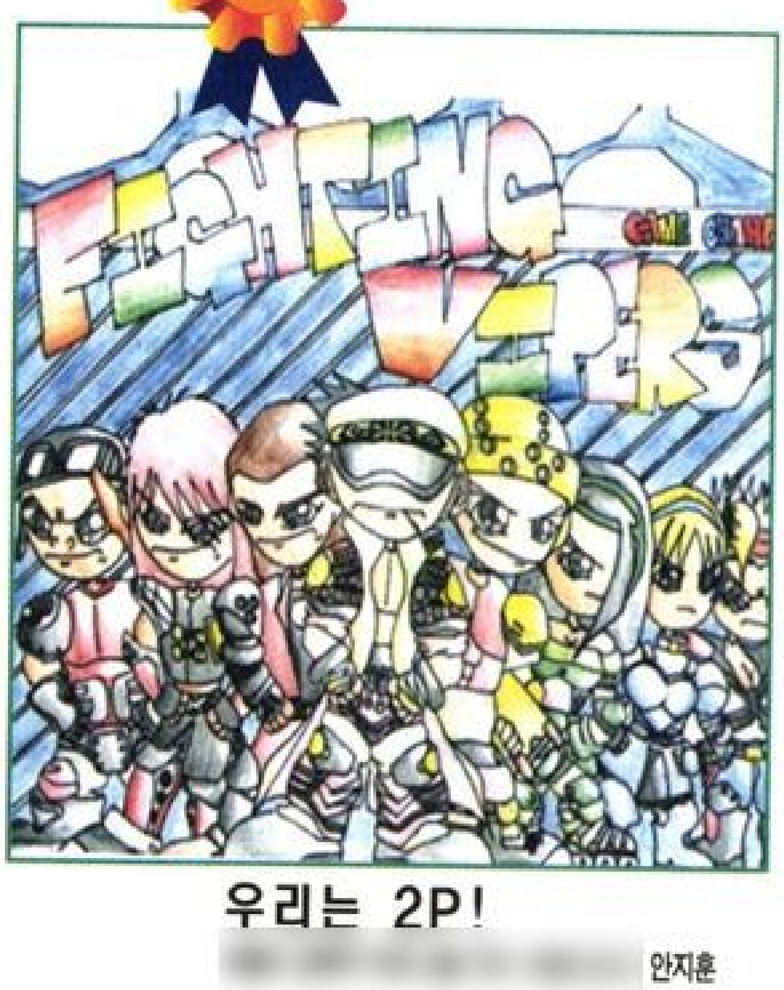
장원



SD 화이팅 바이퍼즈

/ 김성우

준장원



우리는 2P!

안지훈

준준장원



나 어때?!

/ 노형욱



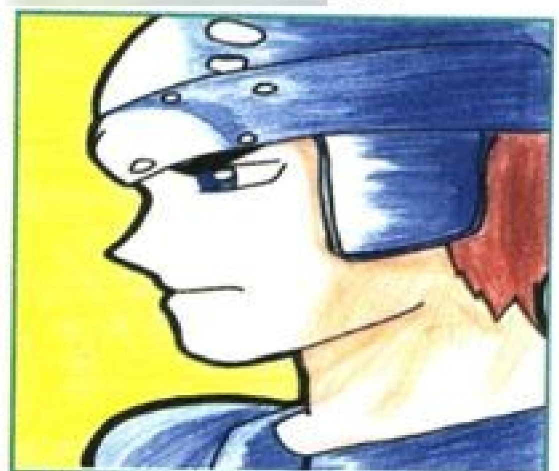
하니가 나가신다

신혜선



화이팅 바이퍼즈의 히어로 락셀

김경일



심각한 피키

서울시 강서구 화곡 4동 831-7/ 임지용



내폼 어때!!

/ 안지훈



주인공 반

이길환



문제 없다구

노우석



락셀은 멋쟁이!!

5 /문영욱



폼잡는 제인

201/ 맹준성



고독한 제인

구명씨



너와 나, 나와 너

[redacted] 다니엘



나 이뻐?!

[redacted] 7-201/맹순성



섹시한 하니

[redacted] / 무명씨



귀여운 하니

[redacted] 지하 201/ 전형우



나좀 예뻐해줘 잉

[redacted] 우양제



스케이트 보드 황제 피키

[redacted] / 윤세준



챔프 하니

[redacted] / 백종모



맞고 싶어?

[redacted] / 김현호



반 VS 토키오

[redacted] B동 301 /고일수

4 컷만화



화이팅 바이퍼즈 4인의 영웅들

[redacted] 박세호



화이터들의 난타전

[redacted] 권상근



SD 캐릭터 하니

[redacted] / 이상진

■96년 6월호 챔프 아트갤러리는?

96년 6월호 챔프 아트갤러리는 「용호의 권」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무 곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다. 당첨되신 분들께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다.

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프 아트갤러리」 담당자와 약속하는 거 잊지 마시고 그림은 꼭 매월 15일에 마감입니다. 15일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞



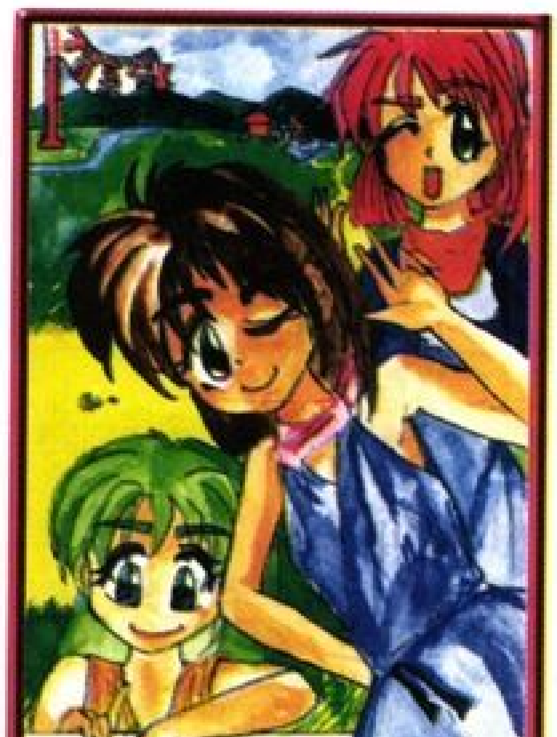
겜훈장

"매니어라 할지라도 게임을 플레이 하다보면 막히는 부분이 있습니다.
어떻게할지 고민만하지 마시고 지금 엽서와 펜을 드십시오.
봄을 맞아 등장한 신게임도 좋습니다. 단, 겜훈장은 전화보다는 엽서와 편지를 더 좋아합니다.
왜냐하면 전화로 응답하려면 많은 문의 때문에 업무가 마비되기 때문입니다.
엽서로 부탁해요~

겜훈장님 안녕하세요. 저는 궁금한 것이 너무나도 많은 학생입니다. 저는 SFC 유저인데 『로맨싱 사가3』를 플레이하다 막히는 점이 있어서 엽서를 보냅니다. 게임챔프에서 공략한 『로맨싱 사가3』를 보고 플레이해 드디어 최종 보스에까지 이르렀습니다. 그런데 아비스에는 적이 없다고 했는데 제가 플레이하기로는 4귀족과 비슷한(파워업)된 적들과 마지막 보스가 너무나도 강력해 클리어하는데 문제가 많습니다. 제발 방법을 알려주십시요.

아비스에 적이 없다는 말은 일반 적이 없다는 뜻입니다. 아비스에 나타나는 4귀족들은 실제로 이전 플레이어가 상대했던 4귀족들이 다시 나타난 것으로 그들을 쓰러뜨리지 않으면 마지막 보스는 쓰러뜨릴 수 없습니다. 일단 4귀족과 싸울 때 이전에 싸웠던 속성을 잘 이용하여 전투하면 조금 어렵지만 이길 수 있습니다.
서용원/ [redacted]

겜훈장님! 저는 지금 궁금한 것이 너무너무 많습니다. 먼저 새턴CD문제인데 정품CD와 불법CD를 구별하는 방법은 무엇입니까? 그리고 삼성에서 「미스트」, 「퀴바디스」, 「드래곤 포스」를 한글화한다고 하던데 이것들이 세가새턴에서도 돌아가는지요. 또 에닉스나 스퀘어가 새턴으로 올 예정이 있습니까? 그리고 삼성새턴의 가격이 35만원대에서 판매되고 있는데 35만원짜리 삼성새턴이 비디오CD, 포토CD 등이 작동이 되는지요. 마지막으로 삼성새턴으로 비디오 음악CD를 들을 때, TV에 연결시켜 듣지 않고 라디오나 스피커에 연결시켜 들을 수는 없습니까? 너무 많이 질문을 한 것같군요. 하지만 모두 다 알려주시면 정말 감사하겠습니다.



겜훈장은 여성?

이영주/ [redacted]

새턴은 불법CD가 아직은 없는 걸로 알고 있습니다. 그리고 한글화가 되고 있는 게임은 『미스트』로 곧 출시될 예정이며 그외에 『퀴바디스』나 『드래곤 포스』는 약간의 문제가 발생해 한글화가 취소됐습니다. 그리고 물론 세가새턴에도 돌아갑니다. 그리고 에닉스와 스퀘어의 질문인데 이 두 개의 메이커는 새턴으로 올 생각이 없습니다. 마지막으로 35만원대의 새턴은 이전에 발매된 것과 성능상으로 떨어지지 않으며 오히려 국가코드에 구애되지 않기 때문에 더욱 좋습니다.
김병한/ [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 SFC용 『드래곤 퀘스트6』를 즐기는 유저입니다. '론가데세오 마을'에서 호크의 변장한 모습을 찾아야 하는데 찾질 못하고 있습니다. 첫번째 교회에 있는 신부가 호크인 것은 아는데 두번째 바니걸을 찾지 못하고 있습니다. 제발 알려주세요.

론가데세오 마을의 지하에 있는 주점에 바니 걸 대기실이 있습니다. 이곳에서 주위의 바니 걸들과 대화를 하고 있는 바니 걸이 호크입니다. 참고로 말씀드리자면 호크가 마지막으로 변장하는 인물은 바의 바텐더입니다.
조상현/
늘푸름스 [redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴을 보유하고 있는 새턴 유저입니다. 다름이 아니오라 제 친구중 한명이 철권이 새턴으로 이식된다고 하더군요. 이 말이 사실인지요? 그리고 들리는 소문에 의하면 『버철 화이터2』의 아키라 스테이지 및 듀랄 스테이지에서 공중에서 싸울 수 있다고 하던데 어떻게 하면 공중에서 싸울 수 있습니까?



겜훈장 대회

신택진/ [redacted]

철권이 새턴으로 이식된다는 것은 거짓입니다. 그리고 『버철 화이터2』의 아키라 스테이지와 듀랄 스테이지에서 공중으로 띄우는 방법은 아주 간단합니다. 일단 아키라 또는 듀랄과 싸우는 도중 킥캔슬 (KG)를 하게 되면 CPU 쪽의 아키라가 상단 외문정주를 사용하려다 멈추게 됩니다. 이때 살짝 공중으로 점프를 뛰게 되면 아키라가 공중에 뜨게 됩니다. 하지만 이 비법은 오락실에서만 사용이 가능하고 새턴용에서는 공중으로 뜨지는 않습니다.
박상준/ [redacted]

안녕하세요? 저는 SFC를 보유하고 있으며 지금은 『화이널 환타지6』를 두번째 하고 있는 학생입니다. 하지만 어찌된 일인지 광신도의 탑에 있는 보스를 물리쳐도 에드가의 7번째 무기를 얻을 수 없습니다. 얻는 방법을 가르쳐 주세요. 그리고 매슈의 초필살기를 얻는 방법도 잘 모

르겠습니다. 마지막으로 모그를 동료로 얻을 수 있습니까? 얻을 수 있다면 이 방법도 알려주시기 바랍니다.

에드가의 무기를 얻는 방법에 대해서는 저도 기억이 나지 않는군요(허~ 나이를 먹으니 이거...). 대신 나머지 두개의 질문에 대한 답을 드리겠습니다. 일단 매슈의 마지막 필살기인 몽환투무는 세계가 붕괴된 후에 나무 4그루가 십자가 모양으로 되어 있는 곳을 지도에서 찾아 안으로 들어가야 합니다. 안으로 들어가면 지도에는 표시되지 않았지만 죽은 줄 알았던 매슈의 스승이 있는데 그가 매슈에게 몽환투무를 가르쳐 주게 됩니다. 마지막으로 모그는 세계 붕괴후 다시 나르셰에 갔을 때 록크를 이용하면 동료로 얻을 수 있습니다.
xxx주소를 쓰지 않았습니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 『화이널 환타지6』를 즐기고 있습니다. 그런데 콜츠산에서 매쉬와 발가스의 싸움에서 매쉬의 폭열권을 어떻게 사용하는지 잘 모르겠습니다. 게임챔프 95년 6월호를 보았는데 '필살기'커맨드가 전투중 추가된다고 했는데 그 커맨드가 무엇인지 모르겠습니다. 일어로 어떻게 표기되었는지 알려주시기 바랍니다.

전투를 진행하다보면 매슈만 남고 나머지 캐릭터들은 전부 날아가 버립니다. 이때 화면의 위쪽에 필살기 커맨드에 대해서 나오는데 일단 필살기라는 명령어를 선택하고 그후에 기술을 입력. 입력이 끝났을 때 A버튼을 누르면 됩니다. 커맨드는 ← → ← 입니다.
최영주/[redacted]

안녕하세요? 저는 지금 SFC를 보유하고 있는 유저입니다. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 SFC용 게임인 『드래곤 퀘스트6』 때문입니다. 제가 질문할 점은, 이 게임에서 '드래곤' 이외에 또다른 숨겨진 직업이 있다고 하던데 그 직업은 무엇이며 그 직업으로 전직하는 방법을 가르쳐 주세요. 그리고 또 하나, 제가 사는 인근 서점에서는 게임챔프에서 나오는 단행본을 팔고 있지 않습니다. 어떻게 단행본을 구입해야 하는지 꼭 알여주세요.

『드래곤 퀘스트6』에서 드래곤 이외에 숨겨진 직업은 용자를 말하는 것같군요. 용자는 일단 모든 캐릭터가 전직할 수 있는 자격을 가지고 있습니다. 그러나 그 중에서도 가장 쉽게 전직할 수 있는 캐릭터가 주인공입니다. 주인공의 경우 상급직인 배틀마스터, 슈퍼 스타, 현자, 레인저 중에 하나만 마스터하면 되고 다른 캐릭터는 이 4개의 직업을 모두 마스터해야 합니다. 마지막으로 『드래곤 퀘스트6』의 단행본은 발행한 적이 없습니다.
김현우/[redacted]

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 닌텐도64에 아주 관심이 많습니다. 그래서 닌텐도64가 나오자 마자 구입하려 하는데 4월 21일로 알려진 닌텐도64의 발매가 6월로 연기되었다는 정보를 듣고 정확한 정보인지 확인하고자 이렇게 엽서를 보냈습니다. 닌텐도64의 정확한 발매일은 언제이며 또 한국에는 언제쯤 들어오게 될까요? 그리고 만약 들어온다면 가격은 대충 어느정도 일까요?

4월 21일로 정해져 있던 닌텐도64의 연기에 대해서 많은 사람들이 의문을 가지고 있습니다. 그럼 결론부터 말씀드리지요. 닌텐도64의 발매일은 현재 6월 23일로 연기되었습니다. 즉, 6월 발매로 연기된 것은 정확한 정보라는 이야기이지요. 그러나 국내 발매일과 국내 가격은 아직 알 수 없습니다.
곽병문/[redacted]



독서를 즐기고 있는 겜훈장
최문호/[redacted]



게임도 쉬어 가면서...
고일수/[redacted]

겜훈장님! 저는 조금 늦게나마 RPG 최고의 명작인 『화이널 환타지6』를 즐기고 있답니다. 제가 질문 드릴 것은 카이엔의 꿈속 이벤트에서 마열차속 보물상자를 정리해야 하는데 방법을 모르겠습니다. 보물상자가 두번 나오게 되는데 잘 모르겠습니다. 꼭 알려주시기 바랍니다.

첫번째 상자는 아이템 상자입니다. 상자를 모두 열거나 닫으면 오른쪽 상자를 열 수 있습니다. 그러나 문제는 두번째 상자입니다. 이 상자가 열쇠의 역할을 하기 때문입니다. 명기한 바로 첫번째 상자를 열기전에 스위치를 누르면 윗 상자 1개와 아랫 상자 2개가 열립니다. 이 상태가 2번째 상자의 암호입니다. 마지막으로 이 이벤트의 보스를 클리어하는 방법은 데존만으로 없앨 수 있습니다.
이병근/[redacted]

겜훈장님 안녕하십니까? 저는 SFC 유저이자 대전 액션 게임을 아주 좋아하는 유저이기도 합니다. 지금은 『아랑전설 스페셜』을 즐기고 있습니다. 다름이 아니라 한번도 패배하지 않고 '볼프강 크라우저'를 물리치면 '료 사카자키'와 대결할 수 있게 된다고 하는데, 혹시 숨겨진 캐릭터인 료 사카자키를 선택할 수 있는 방법은 없는지요?

물론 선택할 수 있는 방법은 있습니다. 일단 '타카라'라는 타이틀이 화면상에서 등장하면 재빨리 ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← 커맨드를 입력하면서 X 버튼을 눌러주면 간단하게 료를 선택할 수 있습니다.
최민철/[redacted]

안녕하세요? 저는 돈이 없어 아직까지도 패밀리를 즐기고 있는 유저입니다. 지금은 에닉스의 RPG 게임인 『드래곤 퀘스트4』를 즐기고 있습니다. 아템트 광산에서 천공의 갑옷을 찾고 있는데, 몇번씩 들어가지만 찾을 수가 없었습니다. 천공의 갑옷이 있는 정확한 위치를 알려주시기 바랍니다. 그리고 시간의 모래라는 아이템을 얻기 위해서는 어떻게 해야 되나요?

천공의 갑옷은 바다 동굴에 가면 쉽게 찾을 수 있습니다. 위치는 지도의 오른쪽 상단에 있는 메달왕 근처에 가면 됩니다. 또한 시간의 모래는 포포의 동굴에서 얻을 수 있습니다. 물론 포포의 동굴은 한군데 밖에 없기 때문에 찾기가 매우 까다로울 것입니다.
강동욱/[redacted]

안녕하세요? 저는 패밀리를 사랑하는 패밀리 독자랍니다. 지금 『드래곤볼Z 3』를 즐기고 있는데 쿠우라를 이기고 그 다음 스테이지에서 헤매고 있습니다. 다음 스테이지로 넘어가는

방법을 알려주세요.

A 일단 손오공 일행은 인조인간을 찾아 결투를 해야 합니다. 그것이 바로 엔딩과 연결되기도 하는 결정적인 순간이기도 하지요. 우선 지도 왼쪽 중앙에 작은 동굴이 있습니다. 그 동굴 윗쪽 오른쪽을 잘 조사해 보면 인조인간을 찾을 수 있는데 이곳에서 인조인간을 물리치면 됩니다. 주의할 점은 HP를 충분히 올리지 않고 가면 인조인간에게 당한다는 것입니다.

유민현/ [redacted]

Q 우아악!!! 겜훈장님 지금 제 심정은 말로 표현할 수 없을 만큼 최악의 상태입니다. 지금 PC 엔진용 게임인 「이스4」를 즐기고 있는데, 마지막 보스인 '아렘'을 절대로 이기지 못하고 있습니다. 쉽게 이길 수 있는 방법이 있다면 꼭 알려주십시요.

A 아렘을 물리치려면 우선 HP칸이 전부 채워져 있어야 합니다. HP가 모두 채워져 있다면 아렘이 가는 위치의 반대쪽으로 다니면서 빈틈을 보며 공격해야 합니다. 그후 마지막 보스가 또 등장하게 되는데 이 보스가 사용하는 레이저만 주기적으로 피하면서 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있습니다.

이태인/ [redacted]

Q 겜훈장님. 저는 슈퍼 알라딘보이를 보유하고 있는 독자입니다. 지금은 「샤이닝 포스2」를 즐기고 있는데, 요정의 숲에서 오른쪽을 보면 동굴이 있습니다. 이 동굴을 폭파시켜야 다음 이벤트가 진행이 된다고 하더군요. 어떻게 동굴을 폭파시켜야 되는지요?

A 요정의 숲에서 왼쪽으로 가면 저택이 하나 있습니다. 이곳을 클리어 하면 동료 1명과 요정을 얻을 수 있습니다. 그 후 그 동굴로 가면 요정이 부상자를 치료해 주게 되고 그 부상자에게 대포를 얻게 됩니다. 그 다음 그랜실 성에서 대포알을 얻을 다음 동굴로 가서 폭파시키면 됩니다.

송민영/ [redacted]

Q 저는 SFC용 「드래곤 퀘스트5」를 즐기고 있는 독자입니다. 그런데 '요정의 왕국의 과거로 돌아가는 그림' 에서 엄청나게 헤매고 있습니다. 호른도 불고 여왕에게 빛나는 오브도 받았는데 그림 앞에서 있어도 과거로 돌아가지 않았습니다. 어떻게 해야 합니까?

A 이 문제는 아주 간단합니다. 그곳을 잘 살펴보면 그림이 몇장 더 있을 것입니다. 그 그림은 진품이 아니니 다른 그림을 한번 찾아 보시기 바랍니다.

주상호/ [redacted]

Q 겜훈장님. 저는 지금 슈퍼컴보이용 「화이널 환타지6」를 재미있게 즐기고 있는 유저입니다. 「화이널 환타지6」에서 지금 박물관을 클리어하고 나면 덩치가 큰 녀석이 전혀 움직이지도 않고 이곳에서 도저히 진행을 하지 못하겠습니다. 이 녀석은 무엇을 하고 있는건지요?

A 덩치가 큰 녀석이라고 하면 아마 '아우자'를 말하는것 같군요. '아우자'는 원래 움직이지 않는 캐릭터이므로 그다지 신경을 쓰지 않아도 됩니다.



X세대 겜훈장

김경일/ [redacted]

전창식/ [redacted]

Q 훈장님. SFC를 무지무지하게 사랑하는 애독자입니다. 지금은 스퀘어의 게임인 「크로노 트리거」를 즐기고 있습니다. 2300년 후의 미래에서 바이크의 열쇠를 찾는 방법을 잘 모르겠습니다. 그리고 컴퓨터실에 들어가는 방법과 철근 위의 쥐를 잡아야 하는데 어떻게 잡아야 하는지 잘 모르겠군요. 이 3가지의 질문을 꼭 답해 주세요.

A 일단 바이크의 열쇠는 우선 폐허의 돔 안에있는 생존자들의 장로가 가지고 있습니다. 열쇠를 얻으려면 이곳의 이벤트를 클리어 해야만 됩니다. 그리고 컴퓨터실 앞에 돌아다니는 쥐는 재빨리 뛰어가 L버튼을 눌러주면 쉽게 잡을 수 있습니다. 그러면 이벤트 해결에 관한 힌트를 알려줄 것입니다.

이진형/ [redacted]

Q 겜훈장님. 드디어 따뜻한 봄날이 찾아왔습니다. 요즘 모든 일들이 잘 이루어 지고 계신지요? 저는 SFC를 보유하고 있으며 RPG, 액션, 시뮬레이션 모든 장르의 게임을 좋아한답니다. 특히 액션 게임은 모든 가족들 또는 친구들이 모여서 할 수 있는 「슈퍼 봄버맨3」를 가장 좋아하고요. 「슈퍼 봄버맨3」에서 어떠한 비법이 있다고 하던데 이 말이 사실인지요? 사실이라면 비법을 알려주세요. 꼭 부탁드립니다.

A 『슈퍼 봄버맨3』에서는 여러가지 비법이 있습니다. 우선 모든 것을 최고치로 바꾸어 게임을 할 수 있는 방법입니다. 일단 패스워드 화면으로 들어가 〔0704〕라고 입력을 하면 풀 파워 상태에서 게임을 즐길 수 있습니다. 그리고 〔3200〕이라고 입력을 하면 스테이지 2부터 게임을 즐길 수 있고, 〔2711〕이라고 입력을 하면 스테이지 3부터 게임을 즐길 수 있습니다. 이 비법을 사용해서 가족, 그리고 친구들과 재미있게 즐기시길 바랍니다.



훈장 2002

박상원/ [redacted]

박수정/ [redacted]

Q 겜훈장님. 저는 몇달전 세가 새턴을 구입해 지금껏 재미있게 게임을 플레이해 오던 독자입니다. 새턴을 구입하고 한달 뒤, 「리그로드 사가」라는 게임을 구입해 즐겨 왔습니다. 하지만 어느날 지하 감옥과 비슷한 곳까지 진행했는데 이후로는 도저히 노력을 해 봐도 진행을 못하겠습니다. 이곳을 쉽게 클리어할 수 있는 방법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

A 지하 감옥에서는 마지막에 등장하는 '주우자'와 싸워서는 안됩니다. 지하 감옥의 마지막에 '주우자'가 등장하게 되면 왼쪽에 있는 문을 열쇠로 열고 '아서'를 탈출시키면 아주 쉽게 클리어할 수 있습니다. 다시한번 말씀드리는데, 절대로 '주우자'와 싸워서는 안됩니다.

김도진/ [redacted]





자신의 실력이 어느 정도인가 궁금해 하는 여러분! 심심풀이 땅콩이 없어 고민하는 분! 이제는 겸사겸사로 게임 퀴즈를 풀어 보세요. 저 고바위가 갓 구워낸 퀴즈들을 초급, 중급, 상급 순으로 각각 8문제씩 만들었습니다. 총 24문제에 정답은 몇개나 될까?



고바위 프로필
나이: 이것만은 비밀
키: 딱 170cm
좋아하는 장르: 롤플레잉
싫어하는 음식: 생선류와 바나나
좋아하는 음식: 레스토랑 정식 종류를 제일 좋아함
보유 게임기: 새턴, 플레이 스테이션, MSX, 슈퍼 알라딘보이

고바위의 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 각 게임을 파악하자

1. 100대 100의 전투가 벌어지며 8명의 군주 중 한명을 선택해서 게임을 시작하는 새턴용 시뮬레이션의 제목은?
❶대전략 ❷드래곤 포스
❸사이버 돌 ❹랑그릿사Ⅱ

2. 남코의 인기 격투게임 「철권2」에서 신 캐릭터인 백두산의 중간 보스는 누구일까요?
❶쿠니미츠 ❷헤이하치 ❸카자마 준 ❹레이

3. 새턴용 「더 킹 오브 화이터즈'95」의 정확한 발매일은?
❶2월 29일 ❷4월 3일 ❸5월 30일 ❹3월 28일

4. 캡콤 최초의 가정용 폴리곤 게임이며 이상 돌연변이체와의 이야기가 펼쳐지는 호러물의 제목은?
❶바이오 하자드 ❷스타 그라디에이터
❸뱀파이어 ❹제절초

5. 스퀘어의 플레이 스테이션 참여 제 1탄 화이널 환타지VII의 주인공 이름은?
❶이카루스 ❷레이너트 ❸클라우드 ❹랄프

6. 악마 합체를 할 수 있으며 적으로 등장한 악마들을 동료로 만들 수도 있는 새턴용 게임의 제목은?
❶진 여신전생 ❷블루시드
❸리그로드 사가 ❹아크 더 래드

7. 닌텐도64의 첫번째 타이틀은 무엇일까요?
❶젤다의 전설 ❷마리오64 ❸스타워즈64 ❹별의 카비

8. 류의 ZERO 카운터 중에 공중 가드가 불가능하며 펀치 버튼으로 사용하는 기술명은?
❶신용권 ❷순옥살 ❸진공 파동권 ❹기공권

중급 심도 있는 게임의 세계로

1. 「킹 오브 화이터즈 '95」의 주인공인 구사나기 쿄의 라이벌로 음적인 기술을 사용하며 에이지와 빌리를 동료로 거느리고 있는 캐릭터의 이름은?
❶최번개 ❷야가미 이오리 ❸구사나기 사이슈 ❹니카이도 베니마루

2. 「제 4차 슈퍼 로보트 대전S」에서 슈퍼 로보트 계열로 선택해서 얻을 수 있는 주인공 전용 로보트의 이름은?
❶게슈펜스트 ❷진 겟타 ❸그룬가스트 ❹바라이언트

3. 「스내처」에서 현상금을 타기 위해서 스내처를 습격하는 바운티 헌터의 이름은?
❶밴슨 커닝검 ❷길리안 시드 ❸장 잭 깁슨 ❹랜덤 하질

4. 「용호의 권3」에서 로버트 가르시아의 옛 친구로 등장하는 여성 캐릭터의 이름은?
❶후레아 로렌스 ❷유리 사카자키 ❸카스미 토도 ❹블루 마리

5. 다음중 게임이 애니메이션으로 등장한 것이 아닌 것은?
❶아랑전설 ❷스트리트 화이터
❸신세기 에반게리온 ❹사무라이 스피리츠

6. 로보트 대전에 등장하는 오리지널 캐릭터 중에 라 기아스 사건과 관계가 있으며 마사키, 안론, 튜티, 미오 등이 탑승하는 유니트의 총칭은?
❶모빌 슈츠 ❷마장기신 ❸기계수 ❹인스펙터

7. 「버철 화이터3」에 새롭게 등장하는 신 캐릭터 중 여성 캐릭터의 이름은?
❶아끼꼬 ❷나미에 ❸시즈카 ❹아오이

8. 버철 화이터에 등장하는 캐릭터인 울프는 '울프 XXX'일까요?
❶울프 맥 와일드 ❷울프 호일드
❸울프 호크필드 ❹울프 맥 호드

상급 일류 매니어가 되지 않으실래요?

1. 「버철 화이터2」에서 '컴보 엘보 써머 솔트'라는 기술을 가지고 있는 캐릭터는 누구일까요?
❶듀랄 크로스 ❷카게 마루
❸사라 브라이언트 ❹재키 브라이언트

2. 새턴이 가진 능력 중에 형체를 구부러뜨려 마름모의 텍스쳐를 입힐 수 있는 기능은 무엇일까요?
❶DSP ❷SH-2 ❸스프라이트 ❹서 페이스

3. 「세가 랠리 챔피언 쉽」에서 숨겨진 4번째 코스의 명칭은?
❶사막 ❷산악지대 ❸설원 ❹호숫가

4. 「중장기병 레이노스」의 제작사와 발매 기종은 무엇입니까?
❶에닉스, SFC ❷메사이어, MD ❸허드슨, PC엔진 ❹스퀘어, FC

5. PS의 슈팅 게임인 필로소마에서 사용되지 않은 시점은?
❶탑 뷰 ❷사이드 뷰 ❸인터 뷰 ❹쿼터 뷰

6. 버철 화이터의 격투 대회를 개최하고 듀랄을 출전 시킨 조직의 이름은?
❶레드 인펄스 ❷빅 화이어 ❸아마라이트J ❹저그먼트6

7. 다음 중 새턴과 플레이 스테이션 양쪽이 아니라 한쪽만 발매된 게임은?
❶보마헌터 라임 ❷나왔다! 트윈비
❸드래곤 볼Z 진무투전 ❹열혈친자

8. 이제까지 나온 가정용 RPG중에서 클리어 타임이 가장 길기로 유명한 게임은 어느 것일까요?
❶화이날 환타지Ⅵ ❷천외마경Ⅱ ❸부라이Ⅰ, Ⅱ ❹루나

● 님도 보고 상품도 타고!

게임 퀴즈의 24문제 중 정답을 가장 많이 맞추신 매니어에게는 추첨을 통해 삼성전자의 'CD알라딘보이Ⅱ'를 선물로 드립니다. 그 이외에도 20문제 이상을 맞추시는 게이머에게는 챔프점수를 200점씩 드립니다.
정답은 관제엽서에 적어 보내 주십시오. 정답과 당첨자는 다음 호에 발표됩니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파3가 29-16 윤먼빌딩 2층
우편번호 : 140-133
「고바위의 뒤죽박죽 게임퀴즈 담당자」앞

챔프클럽

신상품

가상 현실 게임 시스템 VR2000



가상 현실 게임기 VR2000은 앉아서 하는 게임으로 헬멧을 머리에 착용한 후 시력 조절기로 사용자의 시력에 맞추어 조절한다. 3차원 위치 판독 센서가 내장된 헬멧은 3차원의 서라운드 사운드와 영상을 통해 더욱 리얼하고 현장감 넘치는 플레이를 가능하게 해준다. 또 외부와 차단된 상태에서 게임을 즐길 수 있기 때문에 가상의 세계에 더욱 몰입할 수 있다.

■문의처 : 연합전자미디어(02)762-5757
■가격 : 미정

PS용 RGB 케이블



이 PS용 RGB 케이블은 플레이스테이션의 신. 구 버전에 모두 호환되는 RGB 접속 케이블로써 저렴한 가격으로 모니터에 연결해 사용할 수 있으며 해상도가 일반 모니터의 3배 정도이기 때문에 더욱 선명한 화면으로 게임을 즐길 수 있다.

■문의처 : 대라반도체 (02)424-5742
■가격 : 미정

랙콘 아날로그 레이싱 콘트롤러



플레이 스테이션용 아날로그 콘트롤러가 새롭게 등장했다. 이것은 남코에서 발매된 네지콘 콘트롤러와 유사하며 콘트롤러를 잡는 방법에 따라 다양한 게임을 즐길 수 있게 디자인되어 있다.

이 아날로그 레이싱 콘트롤러의 특징으로는 마이크로 칩 세트가 내장되어 있어 보다 높은 정확성과 게임의 리얼함을 증가시킨다.

■문의처 : 대라반도체(02)424-5742
■가격 : 30,000원

스캔 맨 칼라



미국 로지텍 사의 한국 총판인 바이맨에서 윈도 95의 출시와 더불어 질 좋은 서비스를 제공하기 위한 고성능 칼라 스캐너를 발매한다. 이 칼라 스캐너의 특징으로서는 흔들림을 방지하기 위해 스캐닝 가이드를 제공하여 일정한 속도 유지와 함께 스캐닝 속도 조절이 쉬워졌다. 또한 고해상도의 스캐닝이 가능할 뿐만 아니라 윈도 상의 작업이 훨씬 간단해졌다.

■문의처 : 바이맨(02)555-3216
■가격 : 미정

비누방울 헬리콥터

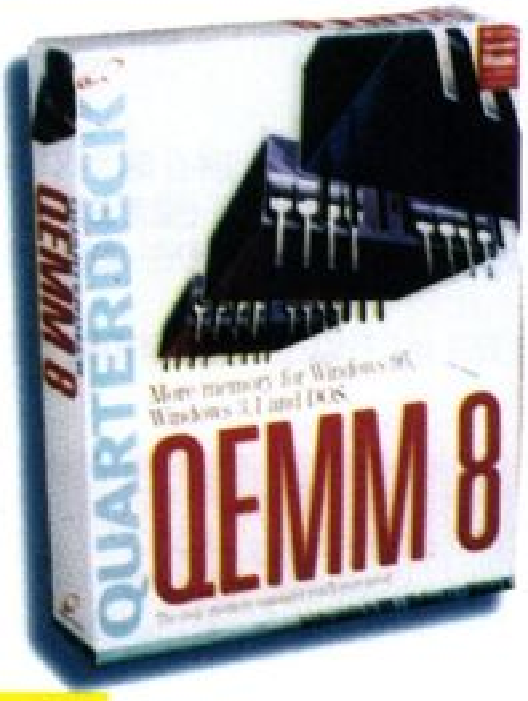


어린이용 놀이기구인 비누방울 헬리콥터가 새롭게 선보였다.

이 비누방울 헬리콥터는 헬리콥터의 방아쇠를 당기면 날개에서 비누방울이 연속으로 나온다. 비누방울액은 미국 FDA의 공식 승인된 무독성 제품으로 안전하다. 비눗방울이 없어도 작동 완구로 사용이 가능해 어린이용 판촉용품으로 안성마춤이다.

■문의처 : 일우산업(02)913-8418
■가격 : 15,000원

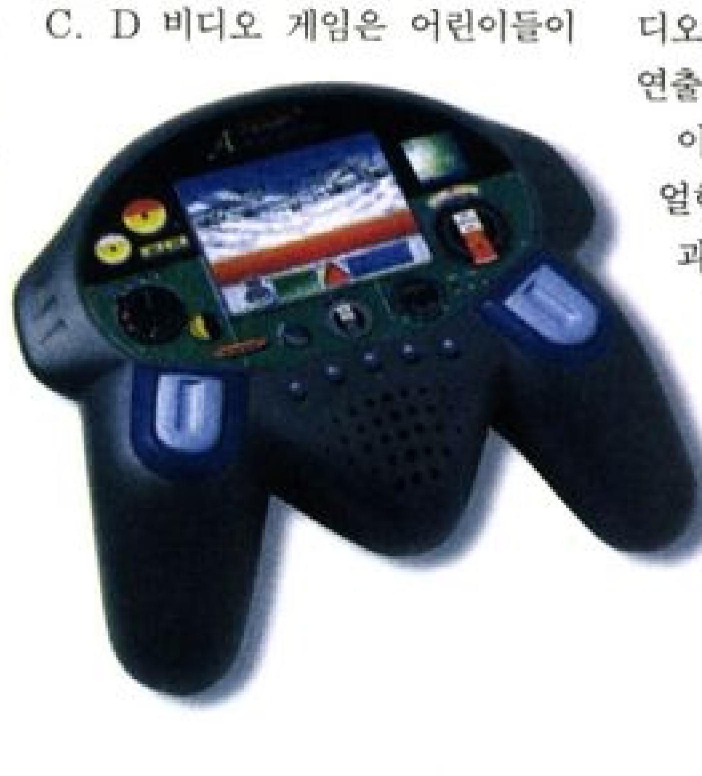
QEMM 8.0



도스 상에서도 더 많은 프로그램, 더 큰 프로그램을 실행시키고 윈도 3.1/95를 더 빠르게 실행시킬 수 있는 전문가용 메모리 관리 소프트웨어가 탄생하였다. QEMM 8.0은 윈도에 사용 가능한 메모리를 3배까지 증가시켜 컴퓨터가 최고의 성능을 발휘할 수 있게 해 준다.

■문의처 : 세이와 시스템즈 코리아(02)404-3781
■가격 : 143,000원

플레이 트로닉 버철 아케이드 L. C. D. 비디오 게임



플레이 트로닉 버철 아케이드 L. C. D 비디오 게임은 어린이들이 가장 좋아하는 디자인으로 최신 비디오 게임의 콘트롤러와 유사하게 연출된 혁신적인 액정 게임기이다.

이 액정 게임기의 특징으로서 리얼한 액션에 따른 실감나는 음향과 터보 사운드 효과로 흡사 오락실에서 아케이드 게임을 플레이하고 있다는 느낌을 준다.

■문의처 : 대라반도체 (02)424-5742
■가격 : 미정

재즈 액정 시계



삼호상사의 신제품 재즈 액정 시계는 시계 기능 뿐 아니라 날짜와 달력을 함께 볼 수 있는 독특한 제품이다. 산뜻한 디자인이 더욱 돋보이는 제품으로 시계 밑부분을 열면 시간과 날짜 알람 등을 조절할 수 있는 조절기가 들어 있어 편리하게 조작할 수 있다.

▪문의처 : 삼호 상사(02)785-7617
▪가격 : 미정

3D 매직

한솔전자는 VGA와 MPEG의 통합 보드인 3D 매직을 내놓았다. 재즈 멀티미디어사가 개발한 3D 매직은 PCI버스 방식의 제품으로 윈도 95용 3D그래픽 가속기가 꽂혀 있고, PC화면을 TV로 출력할 수도 있다. 따라서 이 카드를 꽂으면 3D게임을 대형 TV화면으로 즐길 수 있다.



▪문의처 : 한솔전자(02)3458-9700
▪가격 : 미정

비디오 폭소 펀치

정신없이 숨가쁘게 발전하는 현대를 살아가면서도 70년대식의 훈훈함과 따뜻한 미소 속의 푸근한 정감을 보여주는 영화 「폭소 펀치」가 출시됐다.

건축가인 아빠, 예쁘고 상냥한 엄마, 스스로의 미모에 도취되어 사는 큰 딸, 큰 언니의 그늘에 가려 고민하는 둘째를 비롯한 일곱 남매들의 이야기가 경쾌한 음악과 함께 흥미롭게 펼쳐진다.



▪문의처 : CIC 비디오(02)420-7326

넥서스 트랙

이 작품은 66년 TV 시리즈로 첫 방영된 이래 30년 가까이 수많은 화제를 낳았던 최장기 인기 시리즈인 「스타 트랙」시리즈 중의 최고작으로 국내 극장에서 처음으로 개봉된 것이다.

이 영화 「넥서스 트랙」은 초자연적인 에너지 띠와 그 생명의 세계를 차지하려는 인간의 욕망을 그린 미래 액션의 묵시록이다.

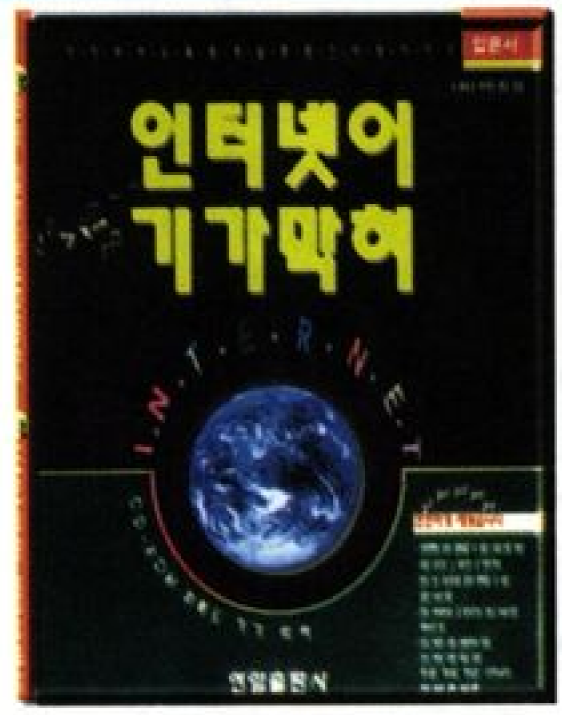


▪문의처 : CIC 비디오(02)420-7326

서적 인터넷이 기가막혀

엄청난 정보의 홍수 속에서 인터넷이라는 매체를 활용하여 빠르고 양질의 정보를 접할 수 있는 「인터넷이 기가막혀」라는 책이 새로이 출간되었다.

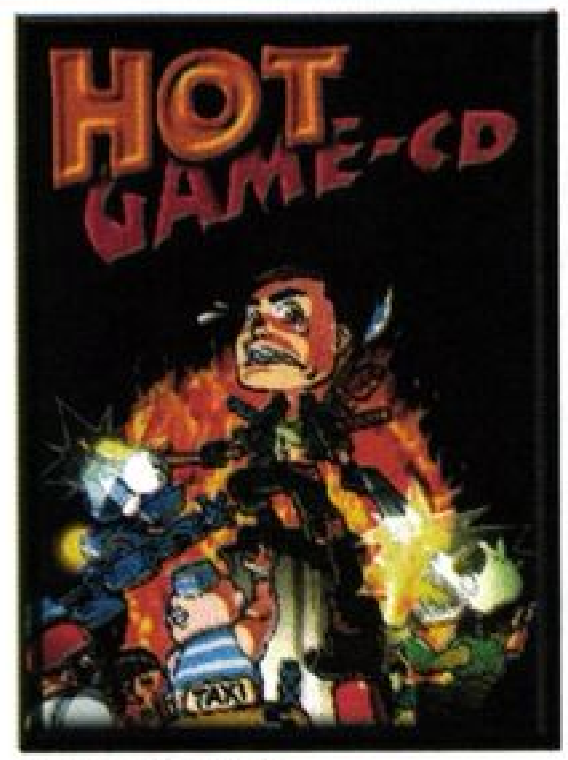
이 책은 이제 막 인터넷을 시작하려는 초보자와 인터넷을 더욱 효율적으로 사용하려는 중급자에게 인터넷의 입문서로서 인터넷의 중요성과 편리성, 그리고 각종 도구의 효율적인 사용 방법들을 체계적이고 쉽게 알려 주는 길잡이가 될 것이다.



▪문의처 : 연암출판사(02)523-6935
▪가격 : 10,000원

HOT GAME-CD, 컴퓨터 게임 한 달만 푸욱 빠져보자

이 책 「HOT GAME-CD 컴퓨터 게임 한달만 푸욱 빠져보자」는 30개의 우수한 게임을 엄선하여 그 진행 방법을 소개하고 있다. 현재 판매되고 있는 인기게임의 실행 가능한 데모 버전과 공개 소프트웨어, 쉐어웨어 형태의 게임을 CD롬에 담아 부록으로 제공하므로 다양한 장르의 게임을 직접 실행해 보면서 컴퓨터에 흥미를 가질 수 있도록 유도해 준다. 생생한 화면을 직접 보며 실습할 수 있도록 꾸며진 전면 컬러 인쇄와 깔끔한 편집 레이아웃은 독자들을 환상적인 게임의 세계로 인도하는 훌륭한 길잡이가 될 것이다.



▪문의처 : 라인리그(02)335-0217
▪가격 15,000원

영화 화이널 디씨전

이 영화 「화이널 디씨전」은 지상으로부터 5마일 상공, 여섯명의 최정예 특수 요원이 747민항기라는 협소한 공간과 그 안에서 테러범들에게 적발되지 않고 펼쳐야 하는 숨막히는 특수 부대의 활약을 그린 영화이다. 특히 400명의 생명과 지상에서 위협받고 있는 4천만명의 생명을 구하기 위하여 목숨을 건 구출 작전에 투입되는 액션이 스릴넘친다. 시종일관 첨예한 긴장감이 감도는 스릴러물 「화이널 디씨전」은 액션 연기의 대명사로 알려진 커트 러셀과 스티븐 시걸 등 화려한 배역으로 그 재미를 한층 더 고조시킨다.



▪문의처 : 제일기획(02)399-7215



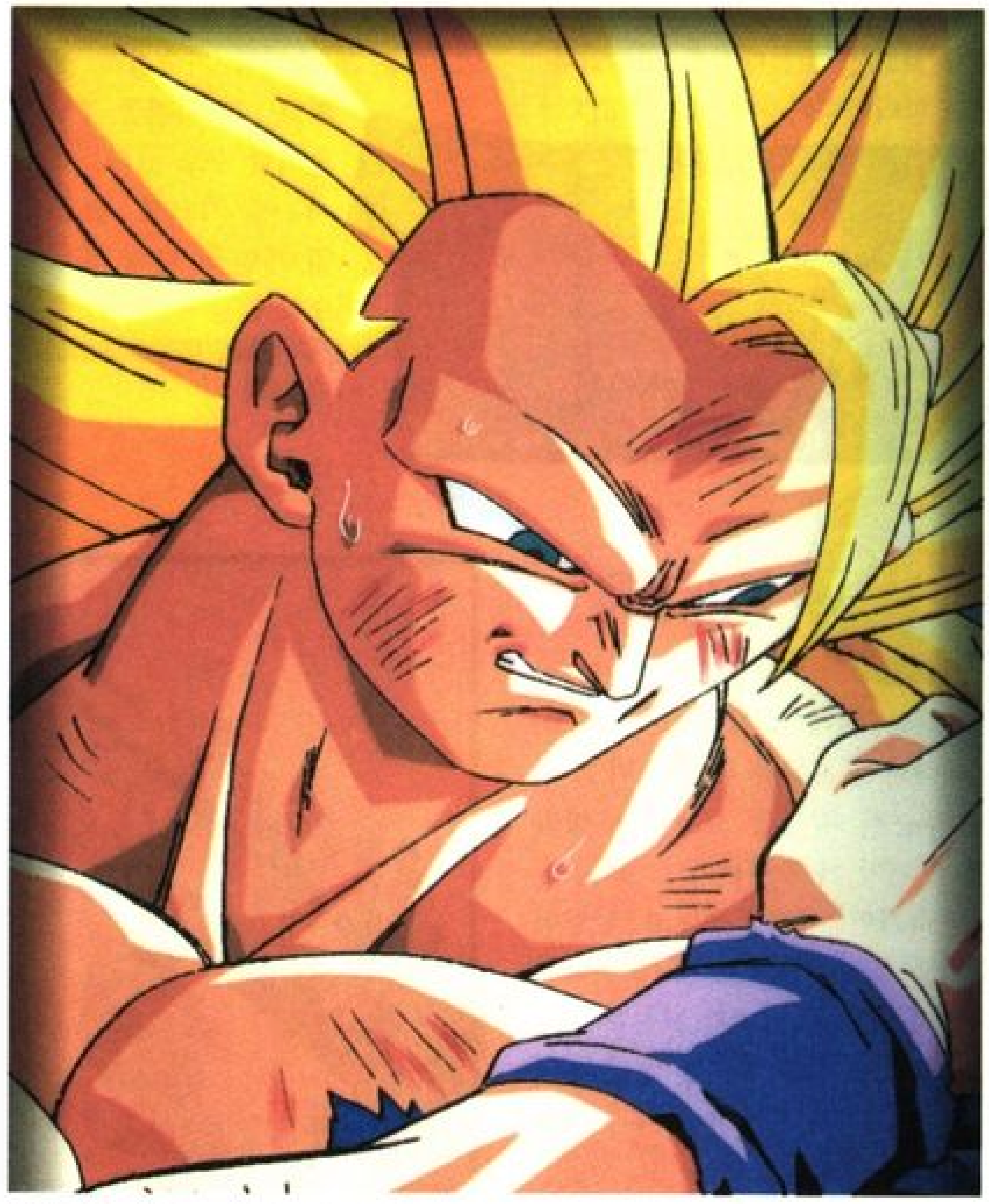
드래곤 볼 Z (DRAGON BALL Z)

사상 최강의 퓨전!(2회)

지구를 지키기 위해 두번째로 죽음을 맞이한 손오공. 드래곤 볼로도 살려낼 수 없게 된 손오공은 하늘 나라에서도 무술을 끊임없이 연마하고 있었다.

그러나 하늘 나라에서 죽은 사람들의 영혼을 세탁하는 기계를 관리하던 젊은 귀신이 땡땡이를 치다가 영혼 탱크가 터져 나쁜 영혼의 기를 들이마시고 '쟈넨바'라는 악마가 되었다.

손오공은 쟈넨바를 타도하러 출동했으나 쟈넨바는 변신을 하면서 더욱 강력해지는데…



에너지 탄에도 불구하고 자넨바2는 손오공에게 상처를 입히고 말았다



검을 휘두르는 쟈넨바2



쟈넨바2에게 손오공은 에너지 탄을 쏘았다



초사이어인3(쓰리)로부터 보통 모습으로 돌아간 손오공…



손오공은 쟈넨바2에 의해 결정 속에 갇혀 버린다

초사이어인3가 된 손오공의 공격에도 불구하고 쟈넨바2는 손오공을 가볍게 무찌른다. 손오공의 기력이 떨어져 초사이어인3에서 평상 시의 모습으로 되돌아오고, 쟈넨바2는 마지막 일격을 가하려고 한다.

그때 강력한 에너지 탄이 쟈넨바2를 향해 날아간다. 에너지탄 폭발의 충격에 손오공을 가두었던 결정체도 부서진다. '누구일까…?'

하늘을 올려다보는 손오공의 눈에는 놀랍게도 베지터의 모습이 들어왔다.

"카카로트! 네놈을 쓰러뜨리는 건 나라는 걸 잊었느냐?" 베지터는 살아있을 때에도 항상 손오공(카카로트)에게 라이벌 의식을 가지고 있었다. 공동의 적을 맞이하여 싸울 때에도 늘 '손오공은 내가 쓰러뜨려야 하니까 다른 놈이 손오공을 쓰러뜨리지 못하도록 막아야한다'는 이상한 논리를 가지고 손오공과 연합하여 싸우곤 했었다.

그러나 베지터의 기습에도 불구하고 쟈넨바2는 멀쩡했다.

오히려 베지터가 쟈넨바에게 당하여 손오공과 함께 가시 지옥의 바닥으로 떨어지고 말았다.



"카카로트, 네놈을 쓰러뜨리는 건 나라는 걸 잊었느냐?"며 쟈넨바2에게 덤벼드는 베지터



갑자기 날아온 에너지 탄이 쟈넨바2를 무찌르고 손오공을 구해낸다

"저 녀석을 이기는 방법이 딱 한 가지 있어." 쟈넨바의 손길이 닿지 않는 먼 곳에 나가 떨어진 손오공이 옆에 있는 베지터에게 말하였다.

"너랑 나랑 퓨전을 하는 거야!"

"뭐? 너하고 융합하라고?

죽으면 죽었지, 그런 짓은 못해!"

평소에 사이어 별의 왕족이라고 자부심을 가지고 있던 베지터는 화가나 소리친다. 평민인 카카로트(손오공)와 몸을 하나로 결합해 싸우라니, 베지터로서는 말도 안되는 소리다.

"넌 이미 죽었잖아?"

베지터의 말을 가볍게 들어넘기는 손오공. 자신이 죽었다는 사실에 베지터는 새삼 눈물을 흘리며 분노하였다. 지옥에 와서도 수련을 거듭했는데 쟈넨바 같은 괴물 하나 처리하지 못하다니…

이윽고 베지터는 굳게 결심하였다. "그래, 이기기 위해서라면…!"



스 꼴이냐, 카카로트!" 베지터의 등장이다!



그러나 베지터는 손오공과 함께 지옥 바닥으로 떨어지고 만다



"너와 내가 융합한다고? 죽으면 죽었지 그건 못해!"



"녀석을 이기기 위해서는 퓨전을 할 수 밖에 없어!"


"넌 이미 죽었잖아?" 손오공의 말에 눈물을 흘리는 베지터


"그래, 퓨전을 하겠어!" 결심하는 베지터

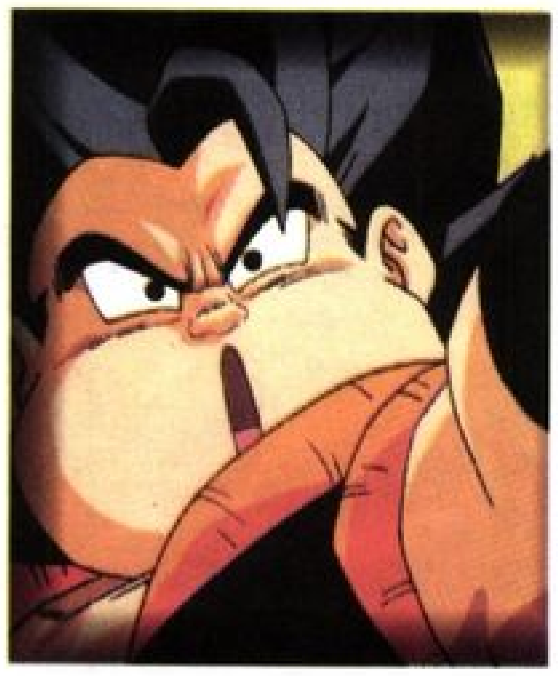
그러나 퓨전은 쉽지 않았다.

춤을 추는 듯한 희한한 동작을 통해 이뤄진 퓨전은 두 사람의 타이밍이 잘 맞지 않아 뚱뚱한 기형아를 낳고 말았다. 뚱뚱한 만큼 몸의 움직임도 둔하여 순식간에 쟈넨바에게 떡이 되도록 얻어맞았다.

일정한 시간이 지나 퓨전이 풀려가는 두 사람. 그들을 향하여 쟈넨바의 공격이 쉴새없이 계속된다. 이래서는 도저히 퓨전을 할 수가 없다. 그때 손오공과 결승 대회를 치르던 상대였던 파이크 한이 싸움에 끼어들었다. 두 사람이 퓨전을 할 시간을 주기 위해서 였다.


동시에 타이밍을 맞춰서… "퓨-전, 핫!"




손오공과 베지터의 첫번째 퓨전은 뚱뚱이로 탄생. 실패였다


쟈넨바에게 쉴새없이 얻어맞는 오공+베지터의 퓨전


분리된 두사람을 향해 쟈넨바의 공격이 계속된다


틈만 나면 다시 퓨전을 시도하는 두 사람


퓨전을 깨뜨리기 위해 공격하는 쟈넨바


"쟈넨바는 내가 맡는다. 너희들은 빨리 퓨전을!"중간에 끼어드는 파이크 한

파이크 한이 자신의 몸을 희생해 가면서까지 만들어 준 몇 초간의 여유. 그 짧은 시간동안 완벽한 퓨전이 이루어졌다. 손오공과 베지터의 퓨전 - 오지터의 탄생이었다!

"나는 베지터도 손오공도 아니다. 나는 네 놈을 쓰러뜨리기 위해 탄생한 존재다!"

한마디만을 차갑게 내뱉고 손바닥에서 거대한 에너지 공을 만들어 내는 오지터. 쟈넨바의 주먹이 오지터의 얼굴을 향해 날아가고 동시에 에너지 덩어리는 쟈넨바의 몸을 꿰뚫었다. 빛과 함께 부서져가는 쟈넨바.


파이크 한이 시간을 벌어주는 틈을 타서 퓨전을 하는 두 사람


드디어 최강의 퓨전 전사, 오지터가 탄생하였다!


거대한 에너지 공을 만들어내는 오지터



그 에너지 공을 맞은 자넨바2의 몸이 서서히 분해되고...

자넨바를 무찔렀다는 것은 베지터도 다시 영혼의 상태로 되돌아가야 한다는 것을 의미한다. 잠시나마 손오공과 함께 있을 수 있었던 베지터는 영혼이 되어 다시 지옥으로 돌아가게 된 것을 서운해 하였을까, 시원해 하였을까...

복잡한 감정을 얼굴에 보인 채로 베지터는 손오공의 눈 앞에서 서서히 사라졌다.

염라대왕은 다시 결제 서류에 도장을 찍기 시작하였다. 지구 상의 악당들도 사라져 그레이트 사이어맨인 손오반과 부인 비델은 평화롭게 하늘을 날기 시작했다.

...그러나 단 하나 탄생 후 소원을 듣지 못하여 마냥 기다리고만 있는 신룡은 아직까지도 중얼거리고 있었다.

"소원은 아직 못 정했나...?"



평화로워진 지구 위를 날고 있는 손오반과 비델



악의 결정체 자넨바는 오지터 앞에서 산산조각났다



영혼이 되어 서서히 사라져 가는 베지터. 그 미소 띤 얼굴에 숨겨진 다양한 표정을 오공은 어떻게 받아들인 걸까?



그리고 자넨바가 되기 전의 영혼 세척기 관리 귀신인 적귀가 그 자넨바가 사라진 자리에 남았다



"소원은 아직 못 정했나...?"황당해하고 있는 신룡

애니 정보국

국외뉴스

최신 건담 시리즈 - 기동 신세기 건담X

『신기동전기 건담W(윙)』이 일본 TV의 전파를 타기 시작한 지도 1년.

이제 건담W의 시대가 끝나고 (방영 후 1년이 지나면 웬만한 애니메이션은 끝내는 것이 일반적임) 그 시간대에 새로운 애니메이션이 방송된다.

『기동 신세기 건담X』가 바로 그것. 한 마디로 '엑스 세대의 건담'이라는 뜻인 듯한데 94년부터 시작되었던 『기동무투전 G 건담』이래로 건담 시리즈는 왜 이렇게 황당무개하리만치 실망스럽게 전개되는지 이해가 되지 않는다. 역시 장난감 회사가 배후에 있으면 내용도 장난감 회사의 꼬마 손님들 수준으로 내려갈 수 밖에 없는 듯.



주인공 가로드 등의 숙적인 쌍둥이 샤기아(왼쪽)와 오르바(오른쪽) 그리고 그들이 타는 로보트들



이것이 새로운 건담의 모습



3인의 건담 조종사들의 모습

게임 결혼 도 애니메이션화?

이제까지 애니메이션화된 육성 시뮬레이션 게임들 『프린세스 메이커』는 아직 애니메이션으로 제작된 일이 없었다. 그러나 NEC의 게임기용으로 만들어졌던 『탄생』과 『졸업』은 이미 OVA(오리지널 비디오 애니메이션) 시리즈로 제작된 바가 있다.

그 뒤를 이어 『결혼』도 애니메이션으로 제작된다. 게임은 연애로부터 결혼까지의 과정을 여러 방면으로 시도해본다는 형식으로 되어 있었으나, 애니메이션에서는 여러 커플들이 보여주는 사랑의 전개 방식을 시청자들이 볼 수 있도록 하였다. "연애 노하우도 배울 수 있어 실용성도 충분합니다!"라는 것이 제작사 측의 말.



3월 23일 발매된 OVA 『Marriage - 결혼』



『결혼』은 비디오 1편에 3부로 구성되어 있다

10년만의 부활, 드래곤 볼!

『드래곤 볼』의 세계는 만화책(원작), TV 애니메이션(만화에 기초를 둔), 극장 애니메이션(오리지널 창작 스토리) 등으로 나누어진다.

첫번째 극장판 드래곤 볼인 「신룡의 전설(86년 12월 20일 개봉)」이래, 1년에 2편씩 짤막한 극장판 작품이 일본에서 개봉되어 왔다.

10년이 지난 지금 만화 연재도 TV 시리즈도 모두 종결. 그런 분위기에서 극장 작품 제 17탄 『드래곤 볼 최강으로의 길』이 원작만화 18권의 이야기를 정리 극장용으로서는 최초의 장편(80분)으로 제작되었다.

이번의 감독은 지난 겨울 국내에서 개봉한 『홍길동 96』의 실질적인 감독인 야마우치가 맡았다. 야마우치는 이전에도 여러 편의 드래곤 볼 시리즈를 감독한 바 있다. 도중에 컴퓨터 그래픽 화면도 사용된다니 기대해 볼만하다.



10년만에 부활하는 『드래곤 볼』



컴퓨터 그래픽도 도중에 삽입된다

에반게리온, 지금까지의 스토리

국내의 애니메이션 매니어들 사이에서 선풍적인 인기를 모으고 있는 『신세기 에반게리온』.

암울한 분위기와 사실적인 액션의 표현, 그리고 섬세한 심리 묘사가 매력적인 이 시리즈의 최근 스토리를 공개한다.

14번째 사도(정체불명의 거대한 괴물)에 의해 궤멸당한 네르프 본부. 2호기, 0호기 모두 큰 손상을 입고 남은 것은 주인공의 에반게리온 1호기 뿐.

주인공 신지는 악마에 가까운 힘으로 사도를 무찌르고 사도를 '먹어치우고' 만다. 사도의 'S2 기관'을 취득한 1호기는 설계했던 리츠코 등의 예상을 훨씬 뛰어넘는 존재가 되어간다.

한편 카지는 제레와 네르프를 배신하고 미사토에게 사실을 고백한다. 미사토 등은 이를 계기로 네르프의 본부장 겐도우에게 의심을 품는다. 그 동안 15번째 사도에 의해 아스카가, 16번째 사도에 의해 레이가 각각 조종 불능 상태가 되어 버린다.

카지의 말이 마음에 걸렸던 신지, 미사토, 리츠코 등 3사람은 비밀 실험실로 간다. 그곳에는 레이와 똑같이 생긴 무수한 실험체들이 늘어서 있었다. 신지 등은 이 때 비로소 E 계획의 진상을 알게 된다.



「TOP을 노려라!」, 「나디아」 등으로 인기를 모은 가이낙스의 최신작 『신세기 에반게리온』



에반게리온 시리즈의 묘미 중 하나는 섬세한 인물의 심리 묘사

그동안 새로운 그림자가 폐허가 된 제 3토쿄시에 내려앉는데…



'사도'의 정체가 밝혀지는 것은 언제쯤일까?



아직까지도 수수께끼로 남아 있는 최초의 인류 '아담'의 사진

미국에 생긴 '만화 박물관'

'국제 만화예술 박물관'이라는 이름의 박물관이 새로이 문을 열었다. 미국 플로리다주 보카 레이턴에 들어선 이 박물관에는 세계 50여개국 1,000여 만화가들의 작품 15만여점이 전시되어 있다.

박물관의 설립자 모트 워커는 "인간 본연의 감정과 의사를 전달하는데 만화보다 더 효과적인 것은 없다"며 "만화야말로 국제 공용어"라고 말한다.

워커는 미국 육군의 생활을 그린 『비틀 베일리』로 인기가 높은 만화가이기도 하다.



15만여점의 만화를 전시한 '만화 박물관'이 미국에 생겼다

국 내 뉴 스

제 "억" 공화국 발간

한겨레 신문 편집진에서 가장 인기있는 인물은? 이 질문에 대한 대답으로서 박재동 화백을 든다면 그 누구도 반대할 수 없을 것이다. 그렇게도 유명하고 재미있게 만화를 그리는 박재동 화백이 얼마 전에 『제 "억"공화국』을 펴냈다. 자신이 이제까지 1컷 만평인 '한겨레 그림판'에 그렸던 만화들의 일부를 주제별로 나누어서 정리한 이 책은 이제와서 읽어보아도 웃음을 자아내는 신선한 느낌의 책이다. 정치에 관심이 없는 사람은 보아도 별반 재미를 느끼지 못할 것이라는 것이 약간 아쉽지만… 박재동 자신의 만화가 정치적이다보니 그것만은 어쩔 수 없는 일.



제 "억" 공화국(6000원)의 표지



재미있는 것은 이 책의 선전은 한겨레 신문사의 출판물을 통해서만 나가고 있다는 사실이다

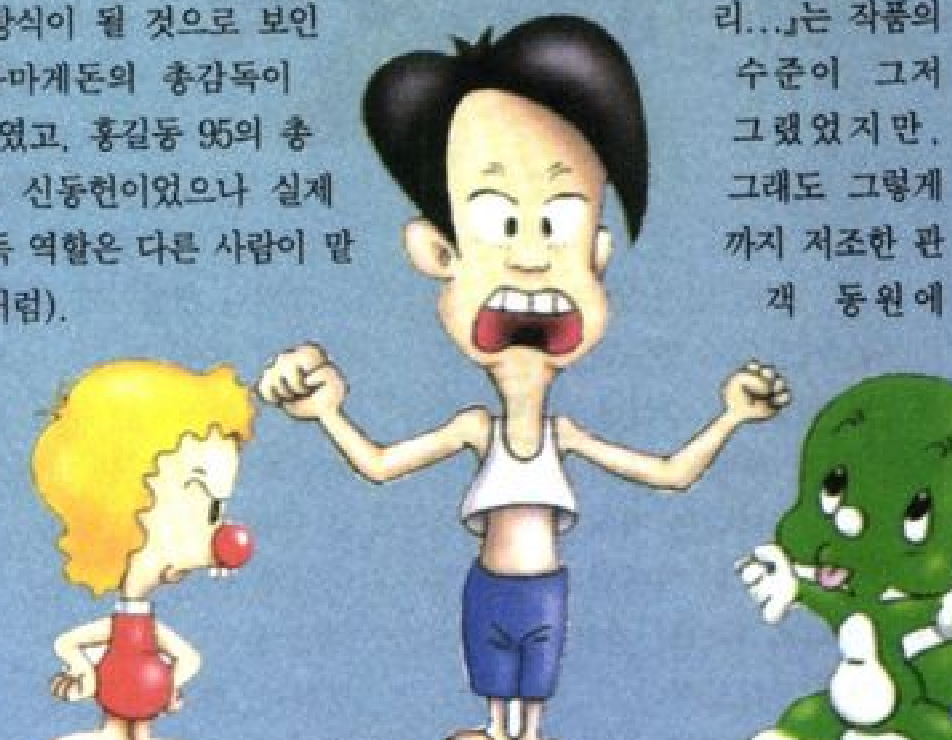
아기공룡 둘리 극장용으로 제작중

83년 처음 잡지에 연재되고 TV로 애니메이션화 되었던 『아기공룡 둘리』가 올 여름에 극장에서 다시 등장한다.

상영시간 80분의 이 작품은 원작 만화를 그렸던 김수정이 총감독을 한다고 하는데, 아무래도 실질적인 감독은 외부에서 경험자를 영입하는 방식이 될 것으로 보인다 (아마게돈의 총감독이 이현세였고, 홍길동 95의 총감독이 신동헌이었으나 실제로 감독 역할은 다른 사람이 맡은 것처럼).



둘리를 만들어낸 만화가 김수정 (오른쪽)



『아기공룡 둘리』의 주요 인물들. 왼쪽부터 도우너, 고길동, 둘리

극장보다 비디오가 인기있는 헝그리…

영화가 극장에서보다 비디오가 인기있는 경우는 종종 볼 수 있다.

작품의 수준과 질에 비해 홍보가 덜되거나 좋은 극장에서 개봉하지 못한 경우 이런 일은 흔히 발생한다.

『헝그리 베스트 5(파이브)』가 그런 케이스. 지난 95년 12월에 개봉했었던 『헝그리…』는 작품의 수준이 그저 그랬었지만, 그래도 그렇게까지 저조한 관객 동원에 그칠만큼 떨어지는 작품은 아니었다.

극장에서 한번 보기 위해서는 5,000원 이상의 돈이 드는데 반해 비디오로 빌려보면 절반 이하의 요금으로 여러 사람이 돌려볼 수 있다는 점에서 『헝그리…』는 뒤늦게나마 인기를 되찾고 있는 듯하다.

증가일로의 게임 애니메이션화

글 : 박병호 (만화 칼럼니스트, '애니세대' 저자)





예전에는 인기 만화나 애니메이션을 게임으로 만드는 것이 보편화되어 있었다. 그러나 시류가 바뀌어 인기 게임을 애니메이션이나 만화로 만들어내는 것이 몇년째 유행이 되고 있다. 어쩌면 이것은 유행이 아니라 완전히 정착된 하나의 경향인지도 모르겠다.

'애니메이션에서 게임'으로 라는 일반적인 흐름이 어쩌다가 '게임에서 애니메이션으로'가 되었는지는 이제까지 두 분야가 걸어온 길을 생각해보면 이해가 된다.

불과 5, 6년전까지만 해도 게임기는 대단히 비싼 장난감으로 인식되었다.(지금도 한국에서는 게임기가 비싸다고 느끼는 사람이 많지만, 일본이나 미국에서는 한국인들이 느끼는 만큼 비싸게 생각하지는 않는다) 그랬기에 게임(전자오락)은 집 밖의 전자오락실에서나 즐길 수 있었고, 한정된 용돈만으로는 게임을 접할 시간이 짧을 수 밖에 없는 만큼 공짜로 볼 수 있는 TV의 애니메이션이 더 인기가 있었다.

애니메이션을 게임으로 만드는 경향은 애니메이션을 좋아하는 사람들 중 몇 퍼센트를 차지하는 게임기(또는 컴퓨터) 보유자들을 타케트로 한 데에서부터 비롯되었다. 한 영화가 인기를 모으면 포스터나 주인공 배우들의 사진집이나 영화에서 사용된 음악의 음반 등이 많이 팔리는 것과 같은 논리로서 게임도 많이 판매된 것이다.

그러나 게임기의 보급이 점점 늘어남에 따라 게임 시장이 커지고 나니 오히려 '한 두번 보면 질리는 애니메이션보다는 한번 소프트웨어를 구하면 장시간 재미있게 보낼 수 있는 게임'을 더 선호하는 경향이 생기기 시작했다. 드디어 반대 현상이 나타나기 시작한 것이라고 할 수 있다.

그 결과 게임을 하고 내용이 마음에 들면 상상력을 더욱 자극하는 수단으로서 애니메이션을 구해 다시 보도록 한다는 특이한 상술이 동원된 것이다.

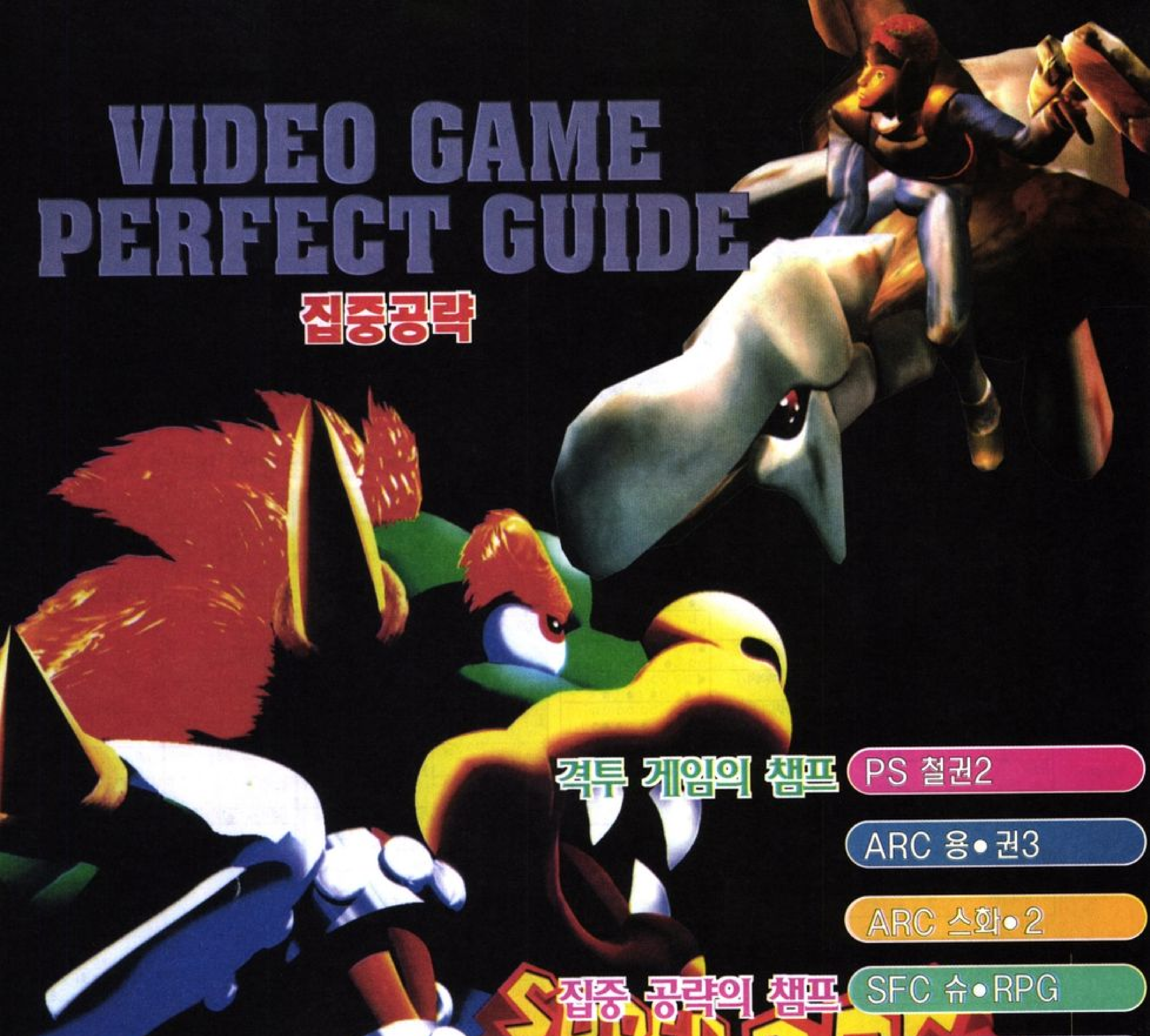
게임 속의 주인공에 매력을 느꼈다면 그 주인공이 드라마의 세계에서는 어떻게 행동할 것인지를 한번쯤 보고 싶어하는 것이 팬의 심리이기 때문이다.

『탄생』, 『졸업』에 이어 『결혼』도 애니메이션으로 만들어진다고 한다. 앞으로도 이 경향은 늘어나기만 할 것이다. 우리나라의 게임을 소재로 한 애니메이션은 언제쯤 나올런지…



VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략



격투 게임의 챔프

- PS 철권2
- ARC 용•권3
- ARC 스화•2

집중 공략의 챔프

- SFC 슈•RPG
- PS 바•하자드
- SS 팬•쯔바이

나도 공략 필자가 될 수 있다!

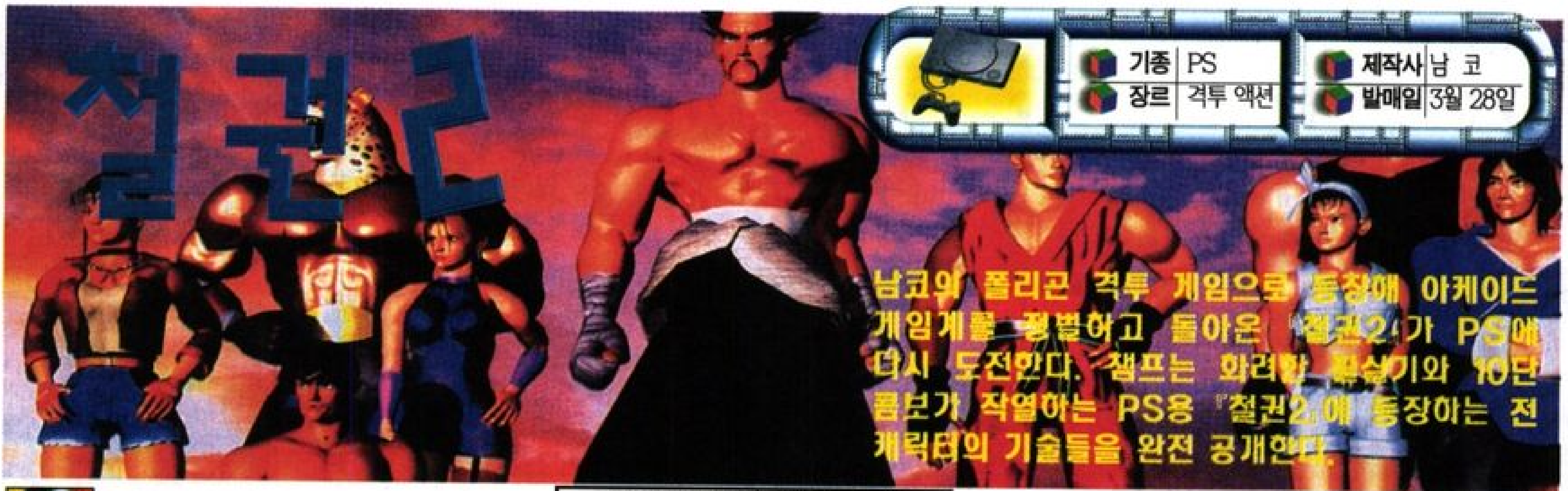
챔프 공략 공모전

게임챔프에서는 발행일 변경과 함께 공략 부분을 더욱 강화하는 차원의 하나로 96년 6월호부터는 챔프만의 공략이 아닌 독자 여러분들이 직접 참여하는 「공략 공모전」을 매달 개최합니다.

공략할 게임은 매달 발매되는 게임 중에서 독자 여러분들이 많이 선호하는 게임을 선정하며 「공략 공모전」에 당선된 독자에게는 푸짐한 상품과 함께 게임챔프에 자신이 쓴 공략 원고를 실어 드립니다. 그리고 지속적으로 좋은 공략을 보내주시는 독자에게는 게임챔프의 공략 필자로 채용할 예정입니다.

이달의 공략 게임은 SFC용 「마장기신」
SS용 「드래곤 포스」
PS용 「힘내라 고에몽」입니다.

위의 게임을 완벽하게 공략해서 4월 20일까지 게임챔프 「공략 공모전」 담당자에게 주소와 전화번호를 반드시 기재해서 보내주세요.
(게임 진행 중 중요한 부분을 비디오로 녹화해 공략 원고 디스켓과 함께 보내 주시고 원고 분량은 HWP로 10장 내외 정도면 적당합니다)



기종	PS
장르	격투 액션
제작사	남 코
발매일	3월 28일

남코의 폴리곤 격투 게임으로 등장해 아케이드 게임계를 평정하고 돌아온 『철권2』가 PS에 다시 도전한다. 챔프는 화려한 필살기와 10단 콤보가 작열하는 PS용 『철권2』에 등장하는 전 캐릭터의 기술들을 완전 공개한다.

→ : 레버를 짧게 입력	◈ : 레버 중립
▶레버를 길게 입력	㉮ : 가드 불능 기술

카자마 준

기술표

기술	커맨드	기술	커맨드
뱀돌리기(접근해서)	○● ○●	백로유무	●○ ○● ○○ ○● ○○ ○●
팔십자 꺾기(접근해서)	●○ ●○	수연시운	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○●
종깨기 (등뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	수연충퇴	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ●○
반격기 상대의 공격시	← ●○ 또는 ← ○● ●○ ○●	태산백로	●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○
귀살	▶ ○● ○○	진공 베어차기	○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○●
안개 장권	▶ ●○ ○○	수연 베어차기	●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ○●
안개 차기	▶ ○○ ○●	용차 베어차기	◀ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○●
용차 차기	◀ ○○ ●○	베어차기 류운추	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○● ●○
시운 2단차기	▼ ○○ ●●	베어차기 백로유무	○○ ○○ ●○ ○● ○○ ●○ ○● ○● ○○ ○●
유운추	○○ ●●	태산백로 베어차기	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○● ○○ ○○ ○● ○● ○●
수연계	●○ ●○ ○○ ○○	귀목베기 ㉮	▶ ○○ ●○
수연 밀차기	●○ ○○ ○○ ●○		
창연경	●○ ○● ○○ ○○		
용차차기 귀살	◀ ○○ ○● ●○ ○○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9, 10
1	중	상	중	상	중	하	중	하	중, 중

	1	2	3	4	5	6	7	8	9, 10
2	중	상	중	중	중	하	중	하	중, 중

	1	2	3	4	5	6, 7	8	9, 10
3	중	상	중	상	중	하, 상	상	하, 상

데빌 카즈야

기술표

기술	커맨드	기술	커맨드	기술	커맨드
체락 (접근해서)	○● ○●	나선습인각	↗ ○○ ○○ ○● ○●	왼 내려차기	→→ ○○ ●○
선차기(접근해서)	●○ ●○	파쇄축	○○ ○○ ○● ●○	내려차기 (일어나는 도중)	○○ ○○ ○● ○●
배락(뒤에서 접근해서)	●○또는○● ●○ ○●	풍신권	→◈↓↘ ○● ○○	더블어퍼	↘ ●○ ○● ○○ ○○
초박치기 접근해서)	→▶ ●● ○○	뇌신권	→◈↓↘ ●○ ○○	인퍼노 ㉮	●● ○○
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○	나락쓸기	→◈↓↘ ○○ ○○ ○● ○●	데빌 블라스터 ㉮	○○ ●●
귀곡연권	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○	공참각	→→→ ○○ ●○		
섬광열권	●○ ●○ ○● ○○ ○○ ○○	오른 내려차기	→ ○○ ○●		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	상	상	상	중	중	하	상	중	상

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	상	상	중	중	하	중	하	중	㉮

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	상	상	상	상	중	중	하	하	중	㉮

안나 윌리엄즈

기술표

기술	커맨드
거반(접근해서)	○● ○●
사방 던지기(접근해서)	●○ ●○
전방회전 삼각꺾기 (뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●
잡아 팔꿈치 치기 (접근해서)	↘↘ ●○ ○○
목잡아 던지기(접근해서)	●○ ▶ ●○
장악(접근해서)	↓↘→ ●● ○○
목십자 꺾기(장악 중에)	○○ ○○ ○○ ●● ●○ ○● ●○ ○○
팔 꺾기(장악 중에)	●○ ○○ ○● ●○ ○○ ●○ ○○ ○○
양팔 꺾기(팔꺾기 중에)	○○ ●○ ○○ ●● ●● ●○ ○○ ○● ○○ ○○
어깨 꺾기(팔꺾기 중에)	○● ●○ ○○ ○○ ●● ○○ ○○ ●○ ○● ○○
관절 던지기(팔꺾기 중에)	○● ○○ ●● ○○ ●● ○○ ○● ○○ ●● ○○
팔십자 꺾기(장악 중에)	●○ ○○ ●● ●○ ○● ○○
팔 역십자 꺾기 (팔십자 꺾기 중에)	●● ○○ ○○ ●● ●● ●● ○○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
반격기 (상대의 공격시)	← ●○ 또는 ← ○● ○● ●○
원투 펀치	●○ ○● ○○ ○○
쌍장파	→→ ●● ○○
트리플 스매시	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●
더블 스매시	○● ○○ ○○ ○●
PK콤보	○● ○○ ○○ ●○
PDK콤보	○● ▼ ○○ ○○ ●○
역PDK콤보	●○ ○○ ○○ ○●
닐킥	→→ ○○ ○●
본 커터	→→→ ○○ ●○
플래시 콤보	↘ ○○ ●○ ○● ●○ ○○ ○○
헌팅킥 콤보	↗ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●

기술	커맨드
래피드 콤보	↘ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ○●
어퍼 스트레이트	↘ ●○ ○● ○○ ○○
레이브 킥(일어나는 도중 또는 앉는 도중)	●○ ○○ ○○ ○●
크로스 커트소	◀ ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○
썸머솔트킥(대점프)	▼▲ ○○ ○●
썸머솔트킥(소점프)	▼↑ ○○ ○●
콜드 블레이드(앉아 이동시)	○● ○○
라이트 핸드 스텝(앉은 상태에서)	→ ○● ○○
컷 슬러스트(앉은 상태에서)	→ ●○ ○○
호리즌 킥	▼ 또는 ↓ ○● ○○ ○○ ○●
레프트스핀 로우 킥 라이트 어퍼	▼ 또는 ↓ ○○ ○● ●○ ○○
라이트 로우 킥 백 스핀촙	▼ 또는 ↓ ○○ ●○ ○● ○○
레프트 하이 라이트 하이킥	○○ ○○ ●○ ○●
래피드 콤보	↘ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ●○ ●○ ●○ ○○ ○○
스파크 콤보	●○ (↘●○) ○● ●○ ○○ ○○ (○○) ○○ ○○ ○●
크리크 어택 라이트 하이킥	↘ ○○ ○● ○○ ●○ ○○ ○●
크리크 어택 레프트 하이킥	↘ ○○ ○● ○○ ●○ ○○ ●○
크리크 어택 레프트 로우킥	↘ ○○ ○● ▼ ○○ ●○ ○○ ●○
레프트 미들킥 라이트 하이킥	↘ ○○ ○○ ●○ ○●
라이트 하이킥 레프트스핀 로우킥	○○ ○○ ○● ●○
헌팅스완 ㉮	↙ ●● (↑↑로캔슬) ○○
블러디 시저스 ㉮	↓ ●● ○○

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	중	상	상	상	상	하	상	상	상	상

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	상	상	상	상	상	하	상	상	하	중

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	상	상	상	상	상	하	하	중	하	중

백두산

기술표

블루샤크 드로우(접근해서)	○● ○●	히트 디스트럭(일어나는 도중)	○○ ○○ ○○ ○○ ●○●○ ○● ●○
해머헤드 드로우(접근해서)	●○ ●○	허리케인 디스트럭션(일어나는 도중)	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○● ●○
스타피쉬 드로우(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	알바트로스(일어나는 도중)	○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○
코브라 바이트 드로우(접근해서)	→▶ ○● ○○	플래밍호크(일어나는 도중)	○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ○● ●○
스워드피쉬 드로우(접근해서)	↙ ●○ ●○	버터플라이킥	○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ○●
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○	버터플라이 니들	○○ ○○ ○○ ▼ ○○ ●○ ●○ ●○ ○●
해머힐	→▶ ○○ ○●	블랙 위도우	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ○● ○● ●○
레프트힐	→→ ○○ ●○	실버 맨티스	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ○● ○● ○● ●○
라이트힐	→○○ ○●	윙 블레이드	→◈ ↓↘ ○○ ●○
힐킥(일어나는 도중)	○○ ○○ ○● ○●	플라밍고	←◀ ○○ ◈ ●○
킬링 블레이드	→→→ ○○ ●○	플라밍고 무브(플라밍고 중)	← 또는 →
백러시 ▼ 또는 ↓	○○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ●○ ●○	힐헌터(플라밍고 중)	← ○○ ●○
백러시 니들 ▼ 또는 ↓	○○ ○○ ○○ ▼ ○○ ○● ●○ ●○●○	힐커터(플라밍고 중)	○○ ●○
헌팅호크	↗ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●	미하니들(플라밍고 중)	↙또는↓또는↘ ○○ ●○
브레이크 니들	○○ ○○ ●○ ○●	플라밍고 웨이브(니들플라밍고 중)	○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ○●
브레이크 블레이드	○○ ○○ ○○ ●○ ○● ●○	플라밍고 디스트럭션(플라밍고 중)	○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ●○
스네이크 블레이드 ▼ 또는 ↓	○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○	플라밍고 허리케인(플라밍고 중)	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○● ○● ●○
스네이크킥 ▼ 또는 ↓	○○ ○○ ↓ ○○ ●○ ●○ ●○	트릭 스매시 (↗ 착지 직전에)	○○ ○○ ●○ ○●
스매시킥	○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●	트릭 니들 (↗ 착지 직전에)	○○ ↓ ○○ ●○ ○●
힐나이프	→ ○○ ○○ ○● ●○	스트레이트 블레이드(↗ 착지 직전에)	○○ ↓ ○○ ○○ ●○ ○● ●○
트리플 슬렛	▶ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○		
웨이브 니들(일어나는 도중)	○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ○●	힐 익스플로전 ㉮	↙ ○○ ●●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	하	중	중	중	상	상	하	중

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	상	하	중	중	중	하	중	㉮

미셸 첸

기술표

휘셔맨즈 스프렉스(접근해서)	○● ○●	후소퇴(앉아 이동시)	○○ ○●
프론트 스프렉스(접근해서)	●○ ●○	천궁퇴(후소퇴 중)	○○ ●○
저먼 스프렉스(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	전신퇴	○○ ○○ ●● ○●
저먼 스프렉스(배후잡기 중)	●● ○○	호신주	→▶ ●○ ○○
풀넬슨 스프렉스(접근해서)	●● ○○	질보 장권	▼ ●○ ○○
통천포	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	연권	●○ ○● ○○ ○○
통천포	↘ ●○ ●○ ○○ ○○	질보 붕주	↓↘ ○● ○○
전소퇴(앉는 도중)	○○ ○●	참수 붕주(일어나는 도중)	○● ○● ○○ ○○
전소 십자파(앉는 도중)	○○ ●○ ○● ○○	통천 후소궁퇴	↘ ●○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
전소 연퇴(앉는 도중)	○○ ○○ ○● ○●	통천 후소궁퇴	●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
전소 선퇴(앉는 도중)	○○ ▼ ○○ ○● ○●	통천 후소궁퇴	●○ ○○ ○● ●○
창공포(일어나는 도중)	○○ ○●	신참수	○○ ○● ●○ ○○
열진답(앞 대점프시)	○○ ●●	연권 대전봉수	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
참수(일어나는 도중)	○● ○○	절초 통천포 ㉮	▶ ●○ ○●
참수 통천포(참수 중)	●○ ●○ ○○ ○○	충퇴 통천포	○● ●○ ●○ ○○
돌쌍장	●● ○○	연권 상단각	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●
봉수	↘ ○● ○○	연권 하단각	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ●○
대전 봉수(봉수 히트중)	●○ ○○	참수전소연퇴(일어나는 도중)	○● ○○ ○○ ○○ ○● ○●
충퇴	↘ ○○ ●○	참수전소 십자파(일어나는 도중)	○● ○○ ●○ ○○ ○● ○○
배후잡기 ○● 히트시 ← 또는 →○● 히트시 ●○ ○○ ○○ ○○		참수전소 선퇴	○● ○○ ▼ ○○ ○○ ○● ○●
		속천권	→ ●○ ○○

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	중	중	상	하	상	중	상	하	중

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	중	중	상	하	상	중	하	중	◆

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	중	중	상	하	상	중	중	하	상

폴 피닉스

기술표

역십자 팔꺾기(접근해서)	○● ○●	PK콤보	○● ○○ ○○ ●○	낙엽(앉는 도중)	○○ ○● ○● ○○
한판 던지기(접근해서)	●○ ●○	PDK콤보	○● ▼ ○○ ○○ ●○	기와깨기 (앉는 도중)	●○ ○○
배락뒤에서 (접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	삼보룡 상단	→→ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ○●	기와깨기 붕권 (앉는 도중)	●○ ○● ○○ ○○
반달 던지기(접근해서)	●○ ◀ ●○				
뒤치기(접근해서)	→→ ●● ○○	삼보룡 중단	→→ ○○ ○○ → 또는 ↘ ○○ ●○ ○● ○●	기와깨기 낙엽 (앉는 도중)	●○ ○○ ○● ○○ ○● ○○
풍아(접근해서)	↘ ●● ○○	삼보룡 하단	→→ ○○ ○○ → 또는 ↙ ○○ ●○ ○● ○●	암석깨기 (앉는 도중)	○● ○○
암운(접근해서) ●● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○		덮쳐치기	→→ ○○ ○●	질풍	→▶ ○● ○○
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○	엽행(앉은 상태에서)	↘ ○● ○○	만성 용왕권 ㉮	◀ ●● ○○
쌍비천각	↗ ○○ ○○ ●○ ○●	엽행 철기(앉은 상태에서)	↘ ○● ○● ○○ ○○		
붕권	↓↘→ ○● ○○	엽행붕권(앉은 상태에서)	↘ ○● ●○ ○○ ○○	반격기 (상대의 공격시)	← ●○또는← ○● ●○ ○●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	↘ [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	중	상	중	상	상	하	중	중

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	상	상	상	하	상	상	하	중

	1	2	3	4	5
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	중	중	중

카즈야

기술표

체락 (접근해서)	○● ○●	나선환마각 ↑ 또는 ↗	○○ ○○ ○○ ○○ ○● ○● ○● ○●	내려차기 (일어나는 도중)	○○ ○○ ○● ○●
선차기(접근해서)	●○ ●○	파쇄축	○○ ○○ ○● ●○	내려 찌르기	↘ ○○ ○○ ○● ○●
배락 (뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	풍신권	→◈ ↓↘ ○● ○○	더블어퍼	↘ ●○ ○● ○○ ○○
초박치기 (접근해서)	→▶ ●● ○○	뇌신권	→◈ ↓↘ ●○ ○○	무족	→◈
				무족풍신권	→◈ ↘ ○● ○○
		뇌신권 중단각(뇌신권 중)	○○ ●○	무족뇌신권	→◈ ↘ ●○ ○○
얼티미트 태클 ← 또는 ↙	●● ○○	뇌신권 하단각 (뇌신권 중)	○○ ○●	무족나락쓸기	→◈ ↘ ○○ ○○ ○● ○●
암운 (얼티미트 태클 중) ○● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○		나락쓸기	→◈ ↓↘ ○○ ○○ ○● ○●		
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○	공참각	→→→ ○○ ●○	마신권 (일어나는 도중)	○● ○○
귀곡연권	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○	오른 내려차기	→ ○○ ○●	귀신멸렬 ㉮	← ●○ ○●
섬광열권	●○ ●○ ○● ○○ ○○ ○○	왼 내려차기	→→ ○○ ●○	진 귀신멸렬 ㉮	◀ ●○ ○●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	상	상	중	중	하	상	중	상

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	중	중	하	중	하	중	㉮

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	상	상	상	상	중	중	하	하	중	㉮

잭 2

기술표

리프트 업슬림(접근해서)	○● ○●	시저스 메가톤	▶ 또는 → ●● ●● ○○ ○○
헬 프레스(접근해서)	●○ ●○	브라보 너클	↓ ●● ●● ○○ ○○
페이스 바사(헬 프레스 중)	●● ○○	그자리 앉음	○○ ●●
데스 숏(뒤에서 접근해서)	○● ○●	전전일어나기 하단차기 (그자리 앉음에서)	▶ ○○ ●○
파일 드라이버(접근 해서)	↙→ ●● ○○	전전일어나기 중단차기 (그자리 앉음에서)	▶ ○○ ○●
백 브리커(접근해서)	↓↙← ○● ○○	후전일어나기 하단차기 (그자리 앉음에서)	◀ ○○ ●○
피라미드 드라이버(접근해서)	↓↘→ ●○ ○○	전전일어나기 중단차기 (그자리 앉음에서)	◀ ○○ ○●
카타팔트 스루(접근해서)	↘ ○● ○●	쇼트 점프 (그자리 앉음에서)	▲
스프링 해머펀치(다운 중에)	↓ ●● ○○	바이오 렌스어퍼(일어서는도중)	●○ ○○
머신건 너클	↙ ●○ ●○ ●○ ↘ ○● ○○ ○○ ○○ ○○	히프 프레스	↗ ○○ ●●
스트레이트 엘보어퍼	○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○	메가톤 스트라이크 (앉은 상태에서)	●○ ○● ○○ ○○
해머콤보	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	와일드 스윙(앉은 상태에서)	→ ●○ ○● ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○
더블해머	●● ●● ○○ ○○	블레드 팡(그자리에 앉음 또는 히프 프레스 후)	●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○
스윙 L너클(앉아서 이동시)	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○	블레드 팡(그자리에 앉음 또는 히프 프레스 후)	○● ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○
스윙 R너클(앉아서 이동시)	○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○	해머러쉬 로우(앉은 상태에서)	●○ ●○ ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
메가톤 펀치	←↙↓↘→ ○● ○○	해머러쉬 미들(앉은 상태에서)	●○ ●○ ●○ ○● ↘ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
메가톤 스위브	←↙↓↘→ ●○ ○○	해머러쉬 하이(앉은 상태에서)	●○ ●○ ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
기가톤 펀치 ㉮ ←↙↓↘→ (레버 회전, 최고 5회전)	●○ ○○	코사크 콤보	↙ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ○● ●○ ○● ●○ ○●
파워 시저스	▶ 또는 → ●● ○○		
멜트다운(앉는 도중)	●● ○○		
시저스 멜트다운	▶ 또는 → ●● ●● ○○ ○○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	하	하	하	중	중	중	중	중
2	하	하	하	중	중	상	중	중	하	중
3	하	하	하	중	중	상	중	중	중	중

레이 우롱

기술표

조이기(접근해서)	○● ○●	쓰러지기	↓ 또는 ▼ ○○ ●●
비공각(접근해서)	●○ ●○	조궁각 (쓰러진 상태에서)(머리쪽)	○○ ●●
낙안쇄(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	뛰어 일어나기 (쓰러진 상태에서)(다리쪽)	○○ ●●
쓰러뜨리기	→▶ ●● ○○	앙힘후소연무 (쓰러진 상태에서)(머리쪽)	○○ ○○ ●○ ○●
후소연무	↙ ○○ ○○ ○● ○●	쓰러진 상태에서 엎어진 상태로 (쓰러진 상태에서)	▼ ●○ ○○
선풍연각	○○ ○○ ●○ ○●	엎어진 상태에서 쓰러진 상태로 (엎어진 상태에서)	●○ ○○
선풍연각	→ 또는 ▶ ○○ ○○ ●○ ○●	복침호류퇴 (엎어진 상태에서)(다리쪽)	○○ ○○ ○● ●○
호류퇴	○○ ○○ ○● ●○	복침소퇴 (엎어진 상태에서)(다리쪽)	○○ ○○ ●○ ○●
전신연포	●● ○○	복참활 (엎어진 상태에서)	○○ ○○ ○● ●○
허환각	○○ ○○ ●○ ●○	뒤돌아보기	◀ 또는 ← ○○ ●●
요진격	→ ○○ ○○ ●○ ○●	배신타(뒤돌아서)	●○ ○○
호존산	→ ○○ ▼ ○○ ●○ ○●	배신하소타(뒤돌아서)	▼ 또는 ↓ ●○ ○○
용성중단각	→ ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○	배신봉추(뒤돌아서)	○● ○○
용성하단각	→ ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○●	배신퇴(뒤돌아서)	○○ ○●
랑아요진격	→ ○○ ●○ ○● ○○ ○○ ○● ○○ ○○ ●○ ○●	배인락(뒤돌아서)	○○ ○○ ○○ ●● ●● ●●
랑아호존산	→ ○○ ●○ ○● ○○ ○○ ○● ○○ ○○ ●○ ○●	배신후소연무 (뒤돌아서)	▼ 또는 ↓ ○○ ○○ ○● ○●
뇌광하단각	▶ ○○ ●○ ○● ○○ ○● ○○ ○○ ●○	비수조	← ●○ ○●
뇌광중단각	▶ ○○ ●○ ○● ○○ ○● ○○ ○○ ○●	응조연각(비수조중)	○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○
권참연각	○○ (페인팅) ○○ ○○ ○○ ○● ○● ●○ ●○	봉황선풍각 ㉮(비수조중)	○○ ○●
종조아	→ ○● ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	상	하	중	중	중	상	중	하	상
2	상	상	하	중	중	중	하	하	중	상
3	상	상	하	중	중	중	상	중	중	상

왕 진레이

기술표

베어넘기(접근해서)	○● ○●	전소 연퇴(앉는 도중)	○○ ○○ ○● ○●	대전봉수(봉수 히트시)	●○ ○○
목던지기(접근해서)	●○ ●○	전소 선퇴 (앉는도중)	○○ ↓ ○○ ○● ○●	충퇴	↘ ○○ ●○
배락뒤에서(접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●	인각 전소십자파	○○ ↓ ○○ ●○ ○● ○● ○○	배후잡기	○● 히트시 ← ○○
재전 스프레스 (배후잡기 중)	●● ○○	인각 전소연퇴	○○ ↓ ○○ ○○ ○● ○● ○●	후소퇴(앉아 이동시)	○○ ○●
잔월(접근해서)	↘↘ ●● ○○	인각 전소선퇴	○○ ↓ ○○ ↓ ○○ ○● ○● ○●	천궁퇴(후소퇴 중)	○○ ●○
반격기 (상대의 공격시)	← ●○또는← ○● ●○ ○●	창공포(일어나는 도중)	○○ ○●	합돌	↘ ●● ○○
붕권	↓↘→ ○● ○○	열진답()앞 대점프시)	○○ ●●	우장저타	→ ○● ○○
통천포	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	참수 (일어나는 도중)	○● ○○	절초 우장저타 ㉮	← ●● ○○
통천포	↘ ●○ ●○ ○○ ○○	참수 통천포(참수 중)	●○ ●○ ○○ ○○	절초 통천포 ㉮	←← ◈ ●○ ○○
전소퇴(앉는 도중)	○○ ○●	쌍장파	→→ ●● 또는 → ●● ○○ ○○	절초캔슬	←◀ ●○ ○○
전소 십자파(앉는 도중)	○○ ●○ ○● ○○	봉수	↘ ○● ○○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	중	상	하	상	중	상	하	중
2	상	중	중	상	하	상	중	하	중	◆
3	상	중	중	상	하	상	중	중	하	상

쿠마

기술표

베어백(접근해서)	○● ○●	베어 시저스	→→ ●● ○○	베어러시 로우	▼ ●○ ●○ ●○ ○● ▼ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
베어 프레스(접근해서)	●○ ●○	그자리 앉음	○○ ●●	베어러시 미들	▼ ●○ ●○ ●○ ○● ↘ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
베어 숏(뒤에서 접근해서)	○● ○●	전전일어나기 하단차기 (그자리에 앉음에서)	→ ○○ ●○	베어러시 하이	▼ ●○ ●○ ●○ ○● → ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
베어 디너(접근해서)	→ ○● ○●	전전일어나기 중단차기 (그자리 앉음에서)	→ ○○ ○●	베어러시 로우	↓↘ ●○ ○● ▼ ●○ ○○ ○○ ○○
스프링 해머펀치(다운 중에)	↓ ●● ○○	후전일어나기 하단차기 (그자리 앉음에서)	→ ○○ ○●	베어러시 미들	↓↘ ○● ●○ ↘ ○● ○○ ○○ ○○
스트레이트 엘보어퍼	○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○	전전일어나기 중단차기 (그자리 앉음에서)	→ ○○ ○●	베어러시 하이	↓↘ ●○ ○● → ●○ ○○ ○○ ○○
베어 펀치콤보	●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○	히프 프레스	↗ ○○ ●●	베어러시 로우	↓↘ ○● ▼ ●○ ○○ ○○
더블 해머(일어나는 도중)	●● ●● ○○ ○○	와일드 스윙	↓↘ ●○ ○● ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○	베어러시 미들	↓↘ ○● ↘ ●○ ○○ ○○
베어스윙L(앉아서 이동시)	●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○			베어러시 하이	↓↘ ○● ▶ ●○ ○○ ○○
베어스윙R(앉아서 이동시)	○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○	블러드 크로우(그자리 앉음 또는 히프 프레스 후)	●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○	베어헤븐 캐논	→ 또는 ▶ ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○
메가톤 크로우	←↙↓↘ ○● ○○	블러드 크로우(그자리 앉음 또는 히프 프레스 후)	○● ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○ ○○	베어헤븐 크로우 ㉮	← ●● ○○

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	하	하	하	중	중	중	중	중
2	하	하	하	중	중	상	중	중	하	중
3	하	하	하	중	중	상	중	중	중	중

니나 윌리엄즈

기술표

거반(접근해서)	○● ○●
사방 던지기(접근해서)	●○ ●○
전방회전 삼각꺾기(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●
팔꿈치 치기(접근해서)	↘↘ ●○ ○○
목잡아 던지기(접근해서)	●○ ▶ ●○
장악(접근해서)	↓↘→ ●● ○○
목십자 꺾기(장악 중에)	○○ ○○ ○○ ●● ●○ ○● ●○ ○○
팔 꺾기(장악 중에)	●○ ○○ ○● ●○ ○○ ●○ ○○ ○○
양팔 꺾기(팔꺾기 중에)	○○ ●○ ○○ ●● ●● ●○ ○○ ○● ○○ ○○
어깨 꺾기(팔꺾기 중에)	○● ●○ ○○ ○○ ●● ○○ ○○ ●○ ○● ○○
거반 팔꿈치 치기(접근해서)	○● ●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○
거반 팔꿈치 꺾기 (거반 팔꿈치 치기중)	○● ●○ ○○ ○○ ○○ ●○
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○
쌍장파	→→ ●● ○○
연격 쌍장파	●○ (↘●○) ○● ▶ ●● ○○ (○○) ○○ ○○
제일 클래시	●○ (↘●○) ○● ▼ ○○ ○○ ○○ (○○) ○○ ●○ ○●
세메타리 클래시	●○ (↘●○) ○● ▼ ○○ ○● ○○ (○○) ○○ ●○ ○○
닐 에지 콤보	●○ (↘●○) ○● (↖또는↑또는↗) ○○ ○○ (●○) ○○ ●○
트리플 스매시 더블 스매시	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●

더블 스매시	○● ○○ ○○ ○●
PK 콤보	○● ○○ ○○ ●○
PDK 콤보	○● ▼ ○○ ○○ ●○
닐킥	→→ ○○ ○●
플래시 콤보	↘ ○○ ●○ ○● ●○ ○○ ○○
헌팅킥 콤보	↗ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●
래피드킥 콤보	↘ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ○●
어퍼 스트레이트	↘ ●○ ○● ○○ ○○
레이브 킥 (일어나는 도중 또는 앉는 도중)	●○ ○○ ○○ ○●
본 컷터	→→→ ○○ ●○
디바인 캐논	↙ ○○ ●○
슬라이서	↙ ○○ ○●
디바인 캐논 콤보	↙ ○○ ○○ ○● ●○
레프트하이 라이트 하이킥	○○ ○○ ●○ ○●
라이트하이 레프트 하이킥	○○ ○○ ○● ●○
쇼트스핀 라이트 하이킥	▼ ○○ ○○ ●○ ○●
레그 브레이크 콤보	▼ 또는 ↓ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●
헌팅스완 ㉮	↙ ●● (↑↑로캔슬) ○○

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	중	상	상	상	상	하	상	상	상	상
2	상	상	상	상	상	하	상	상	하	중
3	상	상	상	상	상	하	하	중	하	중

브루스 어빈

기술표

티카우토론(접근해서)	●○ ●○
티카우콘(접근해서)	○● ○●
백흐링(뒤에서 접근해서)	○● 또는 ●○ ○● ●○
정면 오른무릎치기(접근해서)	→◈↓↘ ○● ●●
목던지기 정면(오른무릎치기 중에)	●● ●● ●● ○○ ○○ ○○
왼 옆무릎치기 정면(오른무릎치기 중에)	○○ ●● 또는 ○○ ●● ●○ ●○ ○● ○●
돌려 오른무릎치기(왼옆무릎치기 중에)	●○ ○○ ●● ○○ ●○ ○●
진공 날아 무릎치기 (돌려 오른무릎치기 중에)	○● ○○ ●○ ●● ○○ ○● ○○ ●○
원투 하이킥	●○ ○● → ○○ ○○ ○○ ○●
원투 미들킥	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○●
원투 로우킥	●○ ○● ↓ ○○ ○○ ○○ ○●
노던 라이트 콤비네이션	●○ ○● ○○ ○○ ○○ ●○
서전크로스 콤비네이션	●○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
라이트닝 콤비네이션	●○ ○● ↓ ○○ ○○ ○○ ○○ ○● ●○
라이징 콤비네이션	●○ ○● ●○ ○● ○○ ○○ ○○ ○○
케틀링 콤비네이션	○○ ○● ●○ ○○ ●○ ○● ○○ ○●
트리플 티소크	▶ ●○ ○● ●○ ○○ ○○ ○○
슬레지 해머	●● ○○
소크크롬	→ ●● ○○

더블 페이스 브레이커	↘ ●○ ○● ○○ ○○
퀵 소배트	○○ ○○ ●○ ●○
사이클론 에지	↘ ○○ ●○
토네이드 어퍼(사이클론 에지 중)	●○ ○○
스텐핑	◀ ○○ ●○
스텐핑 페인트니	◀ ○○ ○○ ●○ ○●
스텐핑 페인트 스트레이트	◀ ○○ ○● ●○ ○○
트리플니 콤보	◀ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●
더블니 로우킥	◀ ○○ ○○ ↓ ○○ ○● ●○ ○●
스나이퍼 소배트 콤보	→ ○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●
스나이퍼 슬래시	→→→ ○○ ●○
슬라이서	→→ ○○ ●○
레그 바주카	→→ ○○ ○●
백전	←← ◈ ○○ ●●
페인트 레그 바주카(백전 중)	○○ ○●
사이드로우 사이드 하이킥	↓ ○○ ○○ ●● ●○
스텝인 미들킥	↘ ○○ ●●
사이드 와인더 ㉮	◀ ○● ●○

마샬 로우

기술표

절함펀치(접근해서)	○● ○●
드래곤 다이브(접근해서)	●○ ●○
페이스클레셔 (뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●
드래곤 니 (접근해서)	→→ ○○ ●●
원투펀치	●○ ○● ○○ ○○
스텝인 미들킥	↘ ○○ ●○
썸머솔트킥(대점프)	▼▲ ○○ ○●
썸머솔트킥(소점프)	▼↑ ○○ ○●
썸머솔트 드롭	▼↑ ○○ ●●
스핀킥 콤보	○○ ○○ ○○ ○● ●○ ○●
좌연권	●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○

드래곤 너클콤보	▶ ○● ○● ○● ○○ ○○ ○○
드래곤 너클콤보	○● ○● ○○ ○○
드래곤 로우 (앉는 도중)	○○ ●○
삼연 하이킥	○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○
페인트 미들킥 (삼연하이킥 도중 레버를 앞으로)	
슬라이딩(앉은 상태에서)	↘↘ ○○ ●○
드래곤 슬래쉬	→→→ ○○ ●○
드래곤 테일	↙ ○○ ○●
드래곤 브레스	▼ ○○ ◈ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ○●
드래곤 팡 ㉮	↙ ●● (↑↑로 캔슬) ○○
드래곤 썸머	○○ ↑ ○○ ○● ●○

드래곤 로우 레프트 썸머 (앉는 도중)	○○ ○○ ○● ●○
프론트킥 레프트 썸머 (일어나는 도중)	○○ ○○ ○● ●○
사이드킥 라이트 썸머 (일어나는 도중)	○○ ○○ ●○ ○●
하이킥 라이트 썸머	○○ ○○ ●○ ○●
쇼트 스트레이트 레프트 썸머	▼ 또는 ↓ ○● ○○ ○○ ●○
퀵썸머	○○ ●●
더블 썸머솔트	○○ ○○ ●● ●○
쇼트 스핀킥 썸머	▼ ○○ ○○ ●○ ○●
점프 사이드킥 라이트 썸머	↖또는 ↑또는 ↗ ○○ ○○ ●○ ○●
하단킥부터의 썸머 (하단킥 후)	○○ ●●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	중	상	중	상	상	하	상	상	상	중
2	중	하	중	상	중	하	중	상	하	중
3	중	하	중	상	중	하	중	하	하	중

요시미츠

기술표

시즈쿠(접근해서)	○● ○●
쌍파(접근해서)	●○ ●○
인법풍진 (뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● ●○ ○●
인법노락(접근해서)	↓↙← ●● ○○
인법양염	→→ ○○ ●●
인법쿠사나기 (인법양염중)	●● ○○
인법만갈	◀ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
인법만국	●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
인법만삼	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○
도목축(인법만삼중)	→ ○○ ○●

삼산화	○○ ○○ ○○ ○● ○● ○●
인법만차	↗ ○○ ●●
눈보라	→→ ○○ ○●
번개	○○ ○○ ●○ ○●
이슬 치우기 (앉아 이동시)	○○ ●○
PK콤보	○● ○○ ○○ ●○
PDK콤보	○● ▼ ○○ ○○ ●○
만아구라	▼ ○○ ●●
천각 (만아구라 중)	◈ (체력회복)
지각(천각중)	← 또는 →
일향포	○○ ○○ ●○ ○●

화륜	◀ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ●● ●● ●● ●● ●● ●● (체력소모)
참곡검 ㉮	↙ ●○ ○○
절명검 ㉮	←← ●○ ○○
선풍검 ㉮ (절명검중)	●○ ○○
비공검(대점프 시)	●● ○○
비공습검 ㉮ (비공검 중)	▼
불혹 ㉮	→▶ ●○ ○●
혹	→▶ ●○ ○●
화염 ㉮ (앉은 상태에서)	↙← ●○ ○○
할복 ㉮	↓ ●○ ○●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	중	상	상	하	하	중		
2	상	중	중	상	상	하	하	㉮	㉮	㉮
3	상	중	중	상	상	하	하	상	중	㉮
4	상	중	중	상	중	중	중	중	㉮	㉮
5	상	상	중	상	㉮					
6	상	상	중	상	상	하	하	중		



간류

기술표

기술	커맨드
체락(접근해서)	●○ / ●○
잡아넘기기(접근해서)	○● / ○●
배락(뒤에서 접근해서)	○● 또는 ●○ / ○● ●○
뒤넘기기(접근해서)	↘ ○● / ○●
안면 누르기(접근해서)	→▶ ○● / ●○
스프링 해머펀치(다운중에)	↓ ●● / ○○
간류콤보	●○ ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○
카부키장타	↓ ○● ○● / ○○ ○○
사고퀘이크	↓ ○○ / ○●
그자리 앉음	○○ / ●●
전전일어나기 하단차기(그자리 앉음에서)	→ ○○ / ●○
전전일어나기 중단차기(그자리 앉음에서)	→ ○○ / ○●
후전일어나기 하단차기(그자리 앉음에서)	← ○○ / ●○
전전일어나기 중단차기(그자리 앉음에서)	← ○○ / ○●
히프 프레스	↗ ○○ / ●●
돌격콤보	↓↘ ●○ ○● ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○
염마장타	○● ●○ ○● ●○ ○● ●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
염마장타	→ ●○ ○● ●○ ○● ●○ ○● ○● ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
승천염마장타	↘ ○● ●○ ●○ ●○ ○● ●○ ○● ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
스모 시저스	→▶ ●● / ○○
스모해머(일어나는 도중)	●● ●● / ○○ ○○
목띠콤보L(앉아서 이동시)	●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○
목띠콤보R(앉아서 이동시)	○● ●○ ○● / ○○ ○○ ○○
메가톤 장타	←↙↓↘ ○● / ○○
승천장타	←↙↓↘ ●○ / ○○
스모 러시로우	▼●○ ●○ ●○ ○● ▼●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
스모 러시미들	▼●○ ●○ ●○ ○● ↘●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
스모 러시하이	▼●○ ●○ ●○ ○● ▶●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
스모 슬레지 해머(앉은 상태에서)	●● / ○○
스모 태클 ㉮	← ●● / ○○



P-잭(프로토 타입 잭)

기술표

기술	커맨드
피니쉬 먼트 드롭(접근해서)	○● / ○●
헬 프레스(접근해서)	●○ / ●○
보디 리프트(뒤에서 접근해서)	○● / ○●
스프링 해머펀치(다운 중에)	▼ ●● / ○○
머신건 너클	↙ ●○ ●○ ●○ ○● / ○○ ○○ ○○ ○○
스트레이트 엘보어퍼	○● ●○ ○● / ○○ ○○ ○○
해머콤보	●○ ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○
더블해머	●● ●● / ○○ ○○
스윙L너클(앉아서 이동시)	●○ ○● ○● / ○○ ○○ ○○
스윙R너클(앉아서 이동시)	○● ●○ ○● / ○○ ○○ ○○
메가톤 펀치	←↙↓↘ ○● / ○○
익스플로더	←↙↓↘ ●● / ○○
기가톤 펀치 ㉮ ←↙↓↘→(레버 회전, 최고 5회전)	●○ / ○○
파워 시저스	▶ 또는 → ●● / ○○
그자리 앉음	↓ ○○ / ●●
전전일어나기 하단차기(그자리 앉음에서)	▶ ○○ / ●○
전전일어나기 중단차기(그자리 앉음에서)	▶ ○○ / ○●
후전일어나기 하단차기(그자리 앉음에서)	◀ ○○ / ●○
전전일어나기 중단차기(그자리 앉음에서)	◀ ○○ / ○●
해머러시 로우	▼●○ ●○ ●○ ○● ▼●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
해머러시 미들	▼●○ ●○ ●○ ○● ↘●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
해머러시 하이	▼●○ ●○ ●○ ○● →●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
해머러시 로우	↓↘ ●○ ○● ↓ ●○ / ○○ ○○ ○○
해머러시 미들	●○ ○● ↘ ●○ / ○○ ○○ ○○
해머러시 하이	↓↘ ●○ ○● → ●○ / ○○ ○○ ○○
해머러시 로우	↓↘ ○● ↓ ●○ / ○○ ○○
해머러시 미들	↓ ○● ↘ ●○ / ○○ ○○
해머러시 하이	↓↘ ○● → ●○ / ○○ ○○
히프 프레스	↗ ○○ / ●●
와일드 스윙	↓↘ ●○ ○● ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○
블러드 팡(그자리 앉음 또는 히프 프레스 후)	●○ ○● ●○ ○● / ○○ ○○ ○○ ○○
블러드 팡(그자리 앉음 또는 히프 프레스 후)	○● ●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○
P잭 블레스트(앉는 도중)	●○ ○● / ○○ ○○
P잭 프레스	○○ / ●●
헬 다이빙	→ ○○ / ●●

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	하	하	하	중	중	중	중	중
2	하	하	하	중	중	상	중	중	하	중
3	하	하	하	중	중	상	중	중	중	중



로저 & 알렉스

기술표

기술	커맨드
금강락(접근해서)	○● / ○●
초박치기(접근해서)	●○ / ●○
배락(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● / ●○ ○●
DDT(접근해서)	↙↙ ●● / ○○
툼스톤 파일드라이버(접근해서)	↙→ ●● / ○○
재규어 드라이버(접근해서)	↓↘→ ●○ / ○○
자이언트 스윙(접근해서)	→↙↓↘→ ●○ / ○○
프랑켄 슈타이너	↘ ○○ / ●●
아리킥 ↓ ○○ 또는 앉아 이동시 ●●	○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○●
아리킥 (카운터시)(앉아 이동시)	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○● ○● ○●
원투펀치	●○ ○● / ○○ ○○
원투어퍼	●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○
드롭킥	○○ / ●●
새터라이트 드롭킥	→→→ ○○ / ●●
제일킥	→→ ○○ / ○●
너클봄	→ ●● / ○○
엘보 드롭(대점프 시)	○● / ○●
스매시 어퍼	→→ ○● / ○○
그랜드 스매시	→→◈ ○● / ○○
다이나마이트 어퍼	↓↘ ○● / ○○
플라잉 크로스촙	→→ ●● / ○○
더블니 드롭	○○ ↑또는↗ ○○ / ○● ●●
라이트 스트레이트 레프트 어퍼	○● ●○ / ○○ ○○
레프트 스트레이트 라이트 어퍼(앉는도중)	●○ ○● / ○○ ○○
다크 스매시	→◈ ↓↘ ●○ / ○○
테일어택	↙ ○○ / ●○
애니멀킥	↙ ○○ / ○●
애니멀 드롭킥	← ○○ / ●●
구르며 일어나기(애니멀 드롭킥 중)	←
롤링 페인트(애니멀 드롭킥 중)	●○ / ○○
애니멀킥(콤보애니멀(드롭)킥 또는 롤링 페인트 중)	○○ ○○ ○○ ○○ / ●○ ○● ●○ ○●
구리구리 펀치	→◈ ●○ / ○○
애니멀 콤보	→→ ●○ ○● ●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
애니멀 롤링펀치㉮	← ●○ / ○○



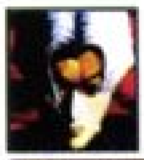
쿠니미츠

기술표

기술	커맨드
시즈쿠 (접근해서)	○● / ○●
쌍파(접근해서)	●○ / ●○
배락(뒤에서접근해서)	●○ 또는 ○● / ●○ ○●
인법양염	→→ ○○ / ●●
인법쿠사나기(인법양염중)	●● / ○○
인법만갈	← ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ ●○ / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
인법만국	↙ ○● ○● ○● ○● ○● ○● / ○○ ○○ ○○ ○○ ○○ ○○
도목축(인법만국중)	→ ○○ / ○●
만이권	→ ○● / ○○
삼산화	○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○●
인법만차	↗ ○○ / ●●
눈보라	→→ ○○ / ○●
번개	○○ ○○ / ●○ ○●
이슬 치우기(앉아 이동시)	○○ / ●○
PK콤보	○● ○○ / ○○ ●○
PDK콤보	○● ▼ ○○ / ○○ ●○
참곡도 ㉮	↙ ○● / ○○
절명도 ㉮	← ○● / ○○

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	중	중	상	상	하	하	중		
2	상	중	중	상	상	하	하	㉮	㉮	㉮
3	상	중	중	상	상	하	하	상	중	㉮
4	상	중	중	상	중	중	중	중	㉮	㉮
5	상	상	중	상	㉮					
6	상	중	중	상	하	상	중	중		



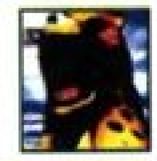
레이 우롱

기술표

절함펀치(접근해서)	○● / ○●	리 슬라이딩	→→◈ ○○ / ●●
넷 흐라크쳐(접근해서)	●○ / ●○	레이저스 에지 킥 콤보	▼○○ ○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○● ○●
페이스 클래셔(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● / ●○ ○●	리 킥 콤보	↓ ○○ ◈ ○○ / ○● ○●
니 드라이(접근해서)	→→ ○○ / ●●	리 킥 콤보 썸머	↓ ○○ ◈ ○○ ↑ ○○ / ○● ○● ●○
원투펀치	●○ ○● / ○○ ○○	슈레더 킥 콤보(상)	→→ ○○ ○○ ○○ / ●○ ○● ○●
스텝 인 미들킥	↘ ○○ / ●○	슈레더 킥 콤보(중)	→→ ○○ ○○ → 또는 ↘ ○○ / ●○ ○● ○●
썸머솔트킥(대점프)	▼▲ ○○ / ○●		
썸머솔트킥(소점프)	▼↑ ○○ / ○●	슈레더 킥 콤보(하)	→→ ○○ ○○ → 또는 ↙ ○○ / ●○ ○● ○●
썸머솔트 드롭	▼▲ ○○ / ●●	인피니티 킥 콤보(일어나는 도중)	○○ ○○ ▼ ○○ ○○ (연타, 무한연타) / ●○ ●○ ●○ ●○
스핀킥 콤보	○○ ○○ ○○ / ○● ●○ ○●		
레프트 잽 러시	○○ ○○ ○○ ○○ / ●○ ●○ ●○ ●○	인피니티 킥 콤보(하) (인피니티 킥 콤보 중)	▼ ○○ (연타) / ●○
리 너클 콤보	▶ ○● ○● ○● / ○○ ○○ ○○	인피니티 킥 콤보(내려차기) (인피니티 킥 콤보중)	↑ ○○ (연타) / ●○
리 너클 콤보	○● ○● / ○○ ○○	왼 내려차기	→→ ○○ / ●○
실버 로우 (앉는 도중)	○○ / ●○	후리크 프리크(백전)	←← ◈ ○○ / ●●
3연 하이킥	○○ ○○ ○○ / ●○ ●○ ●○	브레이징 킥	↓↙ ○○ / ○●
페인트 미들킥 (삼연 하이킥 도중 레버를 앞으로)		실버팡 ⑦	↙ ●● (↑↑로 캔슬) / ○○
슬라이딩(앉은 상태에서)	↘↘ ○○ / ●○	실버 사이클론 ⑦	↓ ○○ / ●●
리 썸머	○○ ↑ ○○ / ○● ●○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	중	상	중	상	상	하	상	상	상	중
2	중	하	중	상	중	하	중	상	하	중
3	중	하	중	상	중	하	중	하	하	중



킹

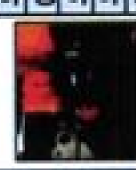
기술표

브렌 바스터(접근해서)	○● / ●○	테라이트 드롭킥	→→→ ○○ / ●●
코코넛 클래시(접근해서)	●○ / ○●	제일킥	→→ ○○ / ○●
새우꺾기 뒤에서(접근해서)	●○ / ●○	너클봄	↗ ●● / ○○
코브라 트위스트(뒤에서 접근해서)	○● / ○●	아리킥(앉아 이동시)	○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○●
DDT(접근해서)	↙↙ ●● / ○○	아리킥(카운터시)	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○● ○● ○●
툼스톤 파일드라이버(접근해서)	↙→ ●● / ○○	엘보 드롭(대점프시)	○● / ○●
재규어 드라이버(접근해서)	↓↘→ ●○ / ○○	스매시 어퍼	→→ ○● / ○○
플라잉 프레스(재규어 드라이버 중)	●● / ○○	다이나마이트 어퍼 (앉은 상태에서)	→ ○● / ○○
자이안트 스윙(접근해서)	→↘↙↓↘→ ●○ / ○○		
휘기어퍼 레그록(접근해서)	↙ ●● / ○○	플라잉 크로스 첩	→→ ●● / ○○
그랜드 스매시	→→◈ ○● / ○○	더블니 드롭(앞 대점프시)	○○ / ●●
재규어 백 브리커 (그랜드 스매시 카운터 히트시)	●● / ○○	라이트 스트레이트 레프트 어퍼	○● ●○ / ○○ ○○
프랑켄 슈타이너	↘ ○○ / ●●	레프트 스트레이트 라이트 어퍼(앉는 도중)	●○ ○● / ○○ ○○
원투펀치	●○ ○● / ○○ ○○	재규어 임팩트 ⑦	▶ ●● / ○○
원투어퍼	●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○	엘보 다운	↓ ●● / ○○
드롭킥	○○ / ●●		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	상	중	중	상	하	하	하	중	중
2	상	상	중	중	상	중	하	하	하	잡기
3	상	상	중	중	상	하	하	하	중	중
4	상	상	중	중	상	중	하	하	하	중

PS 철권2



아머 킹

기술표

브레인 바스터 (접근해서)	○● / ○●	아리킥↓ ○○ 또는 앉아 이동시	○○ ○○ ○○ / ●● ○● ○● ○●	플라잉 크로스촙	→→ ●● / ○○
슈타이너 스크류드라이버 ()브레인바스터 중)	↓↓↓ ●● / ○○	아리킥 (카운터시)(앉아 이동시)	○○ ○○ ○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○● ○● ○●	더블니 드롭	↑ 또는 ↗ ○○ / ●●
코코넛 크래시(접근해서)	●○ / ●○	원투펀치	●○ ○● / ○○ ○○	라이트스트레이트 레프트어퍼	○● ●○ / ○○ ○○
넥 프레스(뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● / ●○ ○●	원투어퍼	●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○	레프트스트레이트 라이트어퍼 (앉는 도중)	●○ ○● / ○○ ○○
DDT(접근해서)	↙↙ ●● / ○○	연수차기	○○ / ●●	블랙 스매시	→◈↓↘ ○● / ○○
툼스톤 파일드라이버 (접근해서)	↙→ ●● / ○○	새터라이트 드롭킥	→→→ ○○ / ●●	다크 스매시	→◈↓↘ ●○ / ○○
재규어 드라이버 (접근해서)	↓↘↘ ●○ / ○○	제일킥	→→ ○○ / ○●	숄더 태클	▶ ●○ / ○●
자이언트스윙(접근해서)	→↘↙↓↘→ ●○ / ○○	너클봄	→ ●● / ○○	스텝 펀치	◀ ●○ / ○●
프랑켄 슈타이너	↘ ○○ / ●●	엘보드롭(대점프시)	○● / ○●	점핑 너클봄	↑ 또는 ↗◈ ○● / ○○
		스매시 어퍼	→→ ○● / ○○	점핑 너클 스매시 ⑦	↑ 또는 ↗↙ ●● / ○○
		그랜드 스매시	→→◈ ○● / ○○		
		다이나마이트 어퍼	↓↘ ○● / ○○		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	상	상	중	중	상	하	하	하	중	중
2	상	상	중	중	상	중	하	하	하	잡기
3	상	상	중	중	상	하	하	하	중	중
4	상	상	중	중	상	중	하	하	하	중



미시마 헤이하치

기술표

금강락(접근해서)	○● / ○●	파쇄축	→↗ ○○ ○○ / ○● ●○	왼내려차기	→→ ○○ / ●○
나체잡기 (접근해서)	●○ / ●○	풍신권	→◈↓↘ ○● / ○○	내려차기 (일어나는 도중)	○○ ○○ / ○● ○●
이왕깨기 (뒤에서 접근해서)	●○ 또는 ○● / ●○ ○●	뇌신권	→◈↓↘ ●○ / ○○	무쌍연권	↘ ●○ ○● / ○○ ○○
		격참각	→◈↓↘ ○○ / ●○	귀신권	→→ ○● / ○○
초박치기 (접근해서)	→→ ●● / ○○	지참각	→◈↓↘ ○○ / ●○	봉권	↓↘→ ○● / ○○
원투펀치	●○ ○● / ○○ ○○	나락쓸기	→◈↓↘ ○○ ○○ ○○ / ○● ○● ○●	기와깨기 기와깨기봉권 (앉는 도중)	●○ / ○○
귀곡연권	●○ ○● ●○ / ○○ ○○ ○○	나락쓸기 내려자르기 (나락쓸기 중)	◈ ○○ ○○ / ○● ○●		
섬광열권	●○ ●○ ○● / ○○ ○○ ○○			나막신 밟기 (상대가 다운 중)	▼ ○○ / ○●
나선습인각	↗ ○○ ○○ / ○● ○●	공참각	→→→ ○○ / ●○	귀와 ⑦	▼ ●○ / ○●
이선공인각	↗ ○○ ○○ / ●○ ○●	오른내려차기	→ ○○ / ○●		

10단 콤보

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	중	상	상	하	하	중	상	중	중	중
2	중	상	상	하	하	중	상	상	하	상
3	중	상	상	하	하	중	상	상	하	상



기종	아케이드	제작사	SNK
장르	격투 액션	발매일	발매중

용호의 권3

그동안 아케이드 격투 액션 팬들을 사로잡아왔던 SNK의 『용호의 권』시리즈 최신작 『용호의 권3』가 등장했다. 이번호 챔프에서는 2년 만에 새로운 시스템들을 갖추고 신 캐릭터들을 과감하게 추가한 『용호의 권3』의 필승 공략법을 완전 공개한다. 또한 '모션 캡처'이라는 시스템 채용으로 인간다운 매끄러운 액션을 추구한 그래픽과 연속기 중심의 공략은 아케이드 유저들의 욕구를 만족시킬 것이다.

이 게임을 개발하는데 채용된 것은 '모션 캡처'라는 시스템. 이것은 인간 자체의 매끄러운 움직임을 표현하는 장치이다. 이번 작품 『용호의 권3』에 등장하는 각 캐릭터의 동작은 이 모션 캡처로 사용한 액션 패턴을 사용해 재현되어 있다. 그 재현된 리얼한 움직임에 손으로 그린 듯한 그래픽의 훌륭함을 가미해서 각 캐릭터를 표현하고 있다. 이 기술을 채용한 것으로 지금까지의 2D격투 게임에서는 없는 리얼한 격투가 가능하게 되었다.

캐릭터 기본 조작 방법

A+ B+ C 또는 C+D	기력을 모은다
→→	프론트 스텝
←←	백 스텝
↖또는 ↑ 또는 ↗	점프. 입력 시간에 따른 점프의 높이가 변화
레버 +C	레버 방향에 의해 다양한 동작을 한다
↘+ A 또는 B	중단 펀치, 중단 킥 공격
상대 다운 시 ↘+ A 또는 B	추격 공격
← +C	회피 공격
→ +C	던지기 기술
→ + A 연타	러쉬 펀치
→ + B 연타	러쉬 킥

더욱 새로워진 시스템

1. 캐릭터가 작아졌다
2. 새로운 연속기의 채용
3. 적을 공중에 띄운 후 공격한다
4. 쓰러진 적을 공격한다
5. 빈사 상태가 없어졌다
6. 중단 공격이 생겼다
7. 반격기가 추가되었다
8. 공격 회피 기술이 생겼다
9. 2종류의 점프
10. 울티메이트 K.O

등장 캐릭터별 집중 탐구



료 사카자키

특수기

스텝 백 스웨이	A+B
풍살 차기	← + B
호희 차기	→ → + A연타
객각상	→ → + B
삼각 차기	화면 끝에서 점프 중 B
하단 정권	↘ ↘ + A
상단 돌려 차기	→ ← + BC
명중 발차기	B+C
쫓아 올라가면서 차기	중단 킥 후 B
질풍	중단 킥 후 C
병풍 치기	↓ 동시에 B

던지기 기술

엎어 던지기	→ + C

초필살기

용호난무	→ ← ↙ ↓ ↘ + B

다운 공격

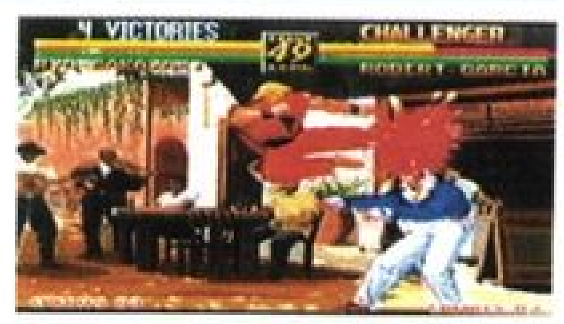
결정타	↘ + A 또는 B

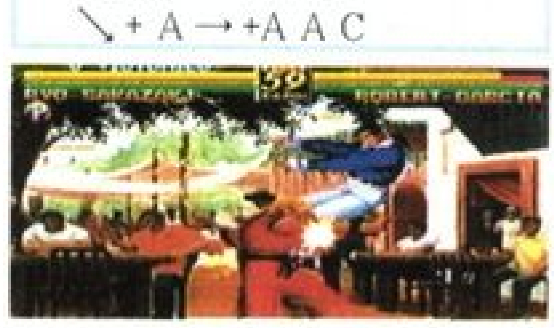
필살기

호황권	↓ ↘ → + A
호황격	↓ ↙ ← + A
패왕상공권	→ ← ↙ ↓ ↘ → + C
참열권	→ ← → + A
비연질풍각	↙ → + A
호포	→ ↓ ↘ + A

연속기

→ +A A B
→ +A A C
→ +A A C C
→ +A A C B
↘ +A → +A A B
↘ + A → +A A C









로버트 가르시아

특수기

백 블로	→+A
버닝너클	A+B
3단 차기	←+B
더블 미들	중단 킥 후 B
레이징 킥	더블 미들 킥 후 B
점핑 힐	↓ 동시에 B

던지기 기술

목 베어 던지기	→+C

초필살기

용호난무	→←↙↓↘+B

다운 공격

양키 킥	↘+B 또는 A
찍어차기	C

필살기

용격권	↓↘→ +A
패왕상공권	→←↙↓↘+C
환영각	→←→+B
비연질풍각	↙→+B
비연궁신각	↓↙←+B
용아	→↓↘+A

연속기

→+A A B	←+A(또는A+B) →+A A B
→+A A C	←+A →+A A C
→+A A C C	←+A →+A A C C
→ A A C B	←+A →+A A C B
→+A A C ←+B	←+A →+A A C ←+B
→+A A C C →←→+B	





칼멘콜

특수기

커트 스트레이트	상대의 일어서는 킥에 반격해서 ←+A
커트 하이 킥	상대의 중단 킥 공격에 반격해서 ←+A
대쉬 스트레이트	←+C . A
대쉬 하이 킥	←+C . B
스탠딩 백 너클	A+B
하이포인트 힐	←+B
슬로틀 너클	상대가 다운됐을 때 ↘+A

던지기 기술

다이브 드롭	→+C

다운 공격

언더 스트레이트	↘+A 또는 B

필살기

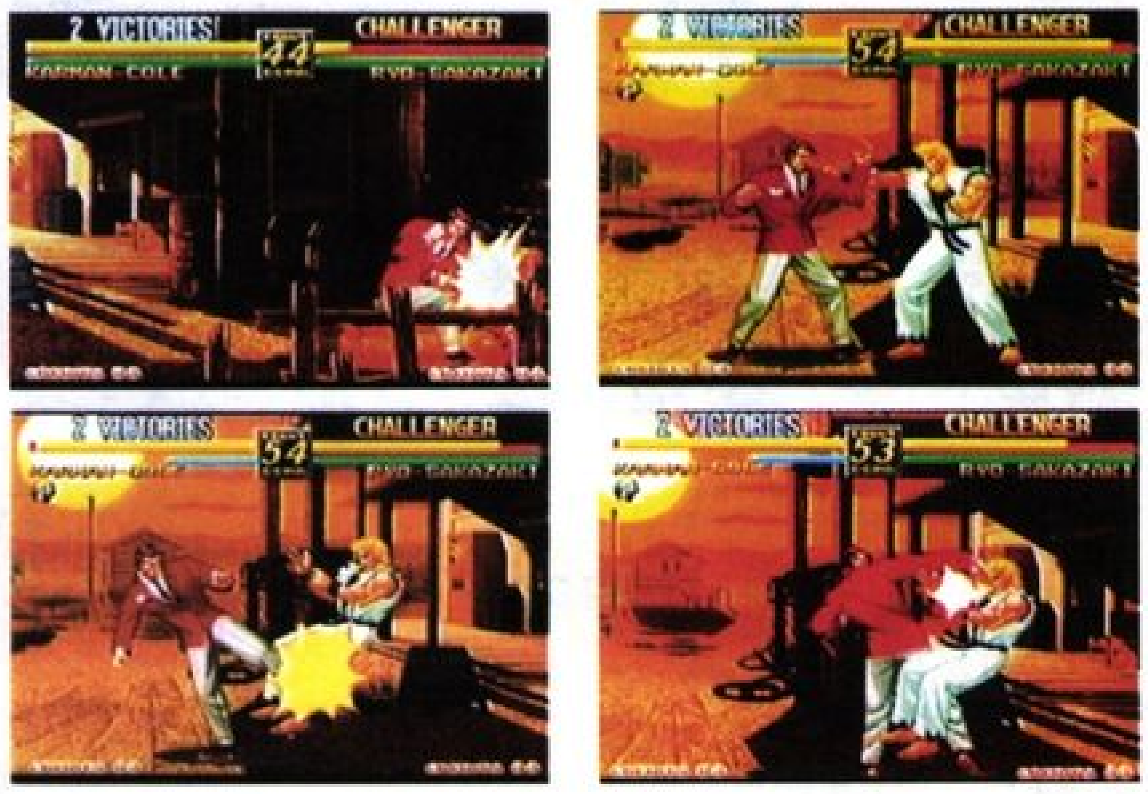
헬프티거 슈트 스아그리프(반격기)	↓↙←→+A
게발티거 푸스트리트 폰 오펜	→↓↘→+B
퀵 언더 스트레이트	→←→→+A
퀵 백 너클	→←→+B

초필살기

푸오파인난더 폴겐데 블페	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

연속기

→+A A B B





박

특수기

백사토신	←+A
우단각	←+B
당천포	A+B
좌단각	B+C
위풍왕	↙+C
나르는 히프 공격	점프 중 A+B
배후전타C	→←+A C
머리 돌진	↘+C
발차기	머리 돌진 후 ↓+B
선풍진	↓+AB
머리 돌진	선풍진 후 →+B
호업장	선풍진 후 →+A
지활돌	→→→+A
창하수	→+C

다운 공격

양포	↘+A 또는 C

초필살기

궁극옥의 난타군	←→→+C

필살기

비약 석두군	→↓↘+A
강습 지뢰구군	↓↓+A
무적 풍무군	←↙↓↘→+B

연속기

→+A A B
→+A A C
→+A A B B
→+A A B ←↙↓↘→+B
A+B →+A A B
A+B →+A A C
A+B →+A A B B
A+B →+A A B←↙↓↘→+B





진후아

특수기

바디 찌르기	←+A
축퇴격	←+B
머리 찌르기	→→+A
불파류용권 차기	→→+B
개각수 던지기	A+B
2단 점프	점프 중↖ ↑↗
천주락	적 다운 시 ↑ ↓ + A

던지기 기술

천연투	→+C

다운 공격

전신탄	↘+A 또는 B

필살기

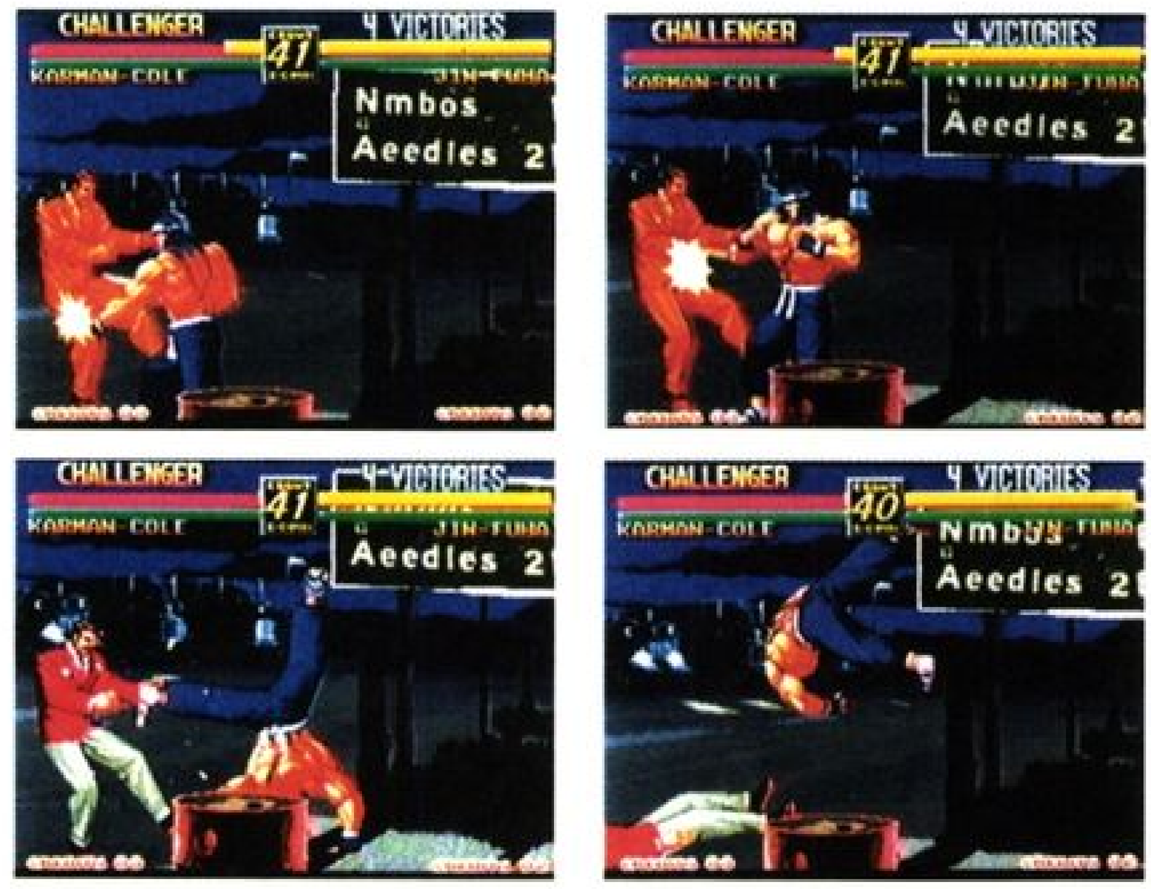
류영진	→↓↘+A
진공참수도	↓↙←+A
맹우류영투진	→←↙↓↘→+A
인은	↓←↙+B

초필살기

투신상	↓↓↓+C

연속기

→+A A B B	←+A A+B
→+A A←↙↓↘→+A	←+A←↙↓↘→A
←+A(또는C) ←+B	↔A←+A ←↙↓↘→+A
←+A →+A A B B	←+A←+A→→+A





카수미 토도

특수기

살축음타	상대의 중단 펀치 공격에 반격해서 ←+A
살장음축	상대의 일어서면서 내는 펀치 공격에 반격해서 ←+A
퇴불	발놀림 중에 A
팽민	A+B
백파	←+B
쌍장탄	→→ +A
쌍장검돌각	쌍장탄 후 ←+B
초치	쌍장탄 후 ↓+B
비창	→→+B

던지기 기술

잡고 돌아 내리꽂기	→+C

다운공격

등 쪼개기	↘+A 또는 B

필살기

등당류 연속 치기	↓↘→+A
등당류 뇌포공	↓↙←+A

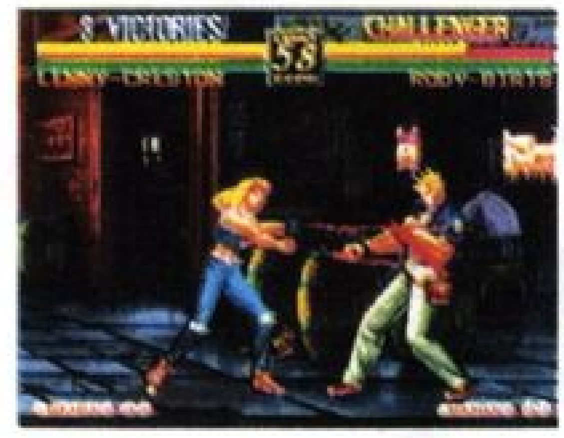
초필살기

등당류 비전초 연속 치기	←→↘↓↙←+A

연속기

→+B B	↘+B →+A A C C
→+A A B	↘+B →+A A C B
→+A A ↓ +B	↘+B →+A A B B
→+A A C	→→+A ←+B →+B B
→+A A C C	→→+A ← +B →+A A B
→+A A C B	→→+A ←+B →+A A C C
→+A A B B	→→+A ←+B →+A A C B
↘+B →+B B	→→+A ←+B →+A A B B
↘+B →+A A B	↓↙←+A →+A A B
↘+B →+A A ↓ +B	↓↙←+A →+A B
↘+B →+A A C	







레니 그레스톤

특수기

오버 스윙	←+A . B
로우 섬머솔트	←↖+B
오버 스윙 롱	←+A
체스트 범프	→→+B
부쉬 임팩트	→→+A
임팩트 토우 범프	체스트 범프 후 A

던지기 기술

트와인 슬로우	→+C

다운 공격

스쿼시 킥	↘+A 또는 B

필살기

프릭 쇼트	↓↘→+A
위프 래쉬	→←→ +A
포 스위시 레이브	↓↙← +A

초필살기

프릭 브레이크	→←←↙↓↘→+C

연속기

→+A A C
→+A A B
→→+A→+A A C
→→+A→+A A B



로디 버츠

특수기

대쉬 니 킥	상대의 일어서는 킥 공격에 반격해서 ←+B
스랜트로 킥	↙+B
오버 스윙	←+A
래비트 로드	A+B

던지기 기술

후크 슬로우	→+C

던지기 기술

바운딩로드	↘+A 또는 B

필살기

리볼빙 로드	↓↘→+A
미들 임팩트 T.T	↓↘→+B
디스티브 임팩트 1-2	(근거리에서) →←→+A

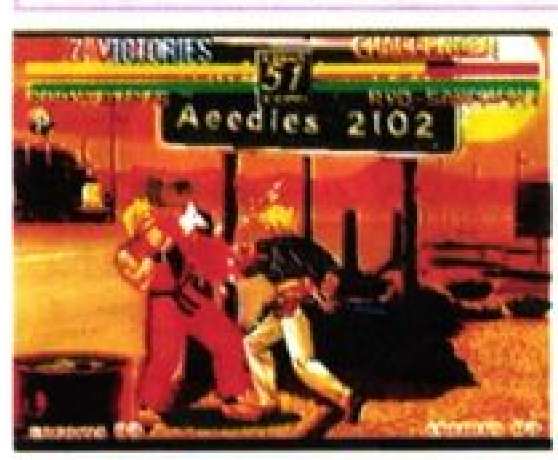
연속기

→+A A B
→+A A B B
→+A A C B
→+A A C C
→+A A B ↓↘→+B +A A +B
→+A ↓ +A A B
←+A→+A A B B
←+A→+A A C B
←+A← +A A C C

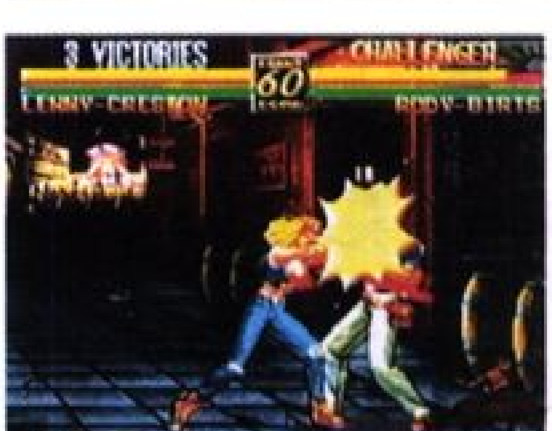
초필살기

하이퍼 톰파	→←→←→+C











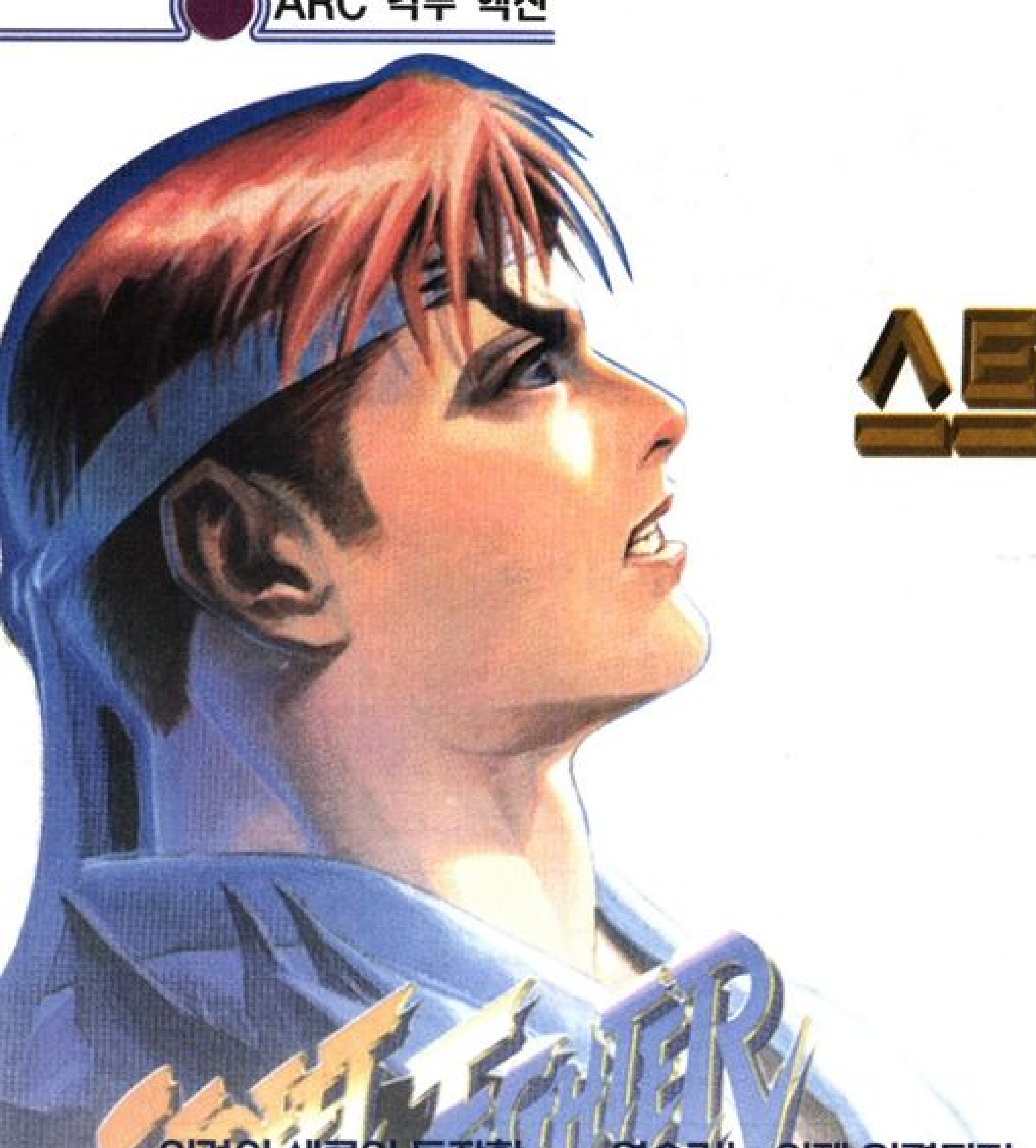






제작사	캡콤	기 종	아케이드
장 르	격투액션	발매일	3월 중순

스트리트 화이터 제로2



온세계의 게임 팬을 열광시킨 『스트리트 화이터』시리즈의 8번째 작품이 드디어 그 모습을 드러냈다. 이번 작품은 소위 『스트리트 화이터 제로』의 버전 업이 아니라 스테이지 배경과 캐릭터의 그래픽 등 각종 연출이 새롭게 재구성된 새로운 격투 액션 게임의 탄생이라고 할 수 있다. 이번 호 챔프에서는 시리즈 중 가장 많은 캐릭터가 참가하는 18명 전원의 필살 공략 가이드를 챔프 가족 여러분에게 최초로 공개한다.

이것이 새로이 등장한 스트리트 화이터 제로2 이다

작년 여름에 발표된 『스트리트 화이터 제로』. 가정용으로 PS와 SS으로 이식되어 상당한 인기를 끌었고 그 인기의 여세를 몰아 속편이 발표되었다. 시리즈 통산 8번째, 그리고 『제로』의 제 2탄이다.

연속기는 이제 입력되지 않는다?!

『SFZ2』는 『SFZ』에 비교해 연속기가 입력하기 어렵게 되어 있다. 기술을 히트시킬 때에 전작 보다 후퇴하는 거리가 길어졌다. 때문에 큰 데미지를 기대할 수 있었던 켄의 대승용을 비롯한 연속기과 소 기술 연타가 들어가기어렵게 되었다.

비교 검토

『SFZ2』와 『SFZ』의 연속기

스트리트 화이터 제로



스트리트 화이터 제로에서는 제로 콤보에 연결하지 않고 안정되는 경우도 가능하다

스트리트 화이터 제로2



그리고 이것이 스트리트 화이터 제로2. 동일한 기술에서도 떨어진 상황이 조금 다르다

새롭게 추가된 시스템과 변경된 시스템 이모저모

신 시스템 - 오리지널 콤보

이 『스트리트 화이터 제로2』에서 가장 주목할만한 시스템이 바로 이 「오리지널 콤보」시스템이다.

자신의 손으로 연속기를 작성할 수 있다고 하는 지금까지의 발상을 과감하게 탈피한 시스템이다.

STEP 1 슈퍼 콤보 게이지를 모으자!

오리지널 콤보를 구사하는 데에는 우선 슈퍼 콤보 게이지를 레벨 1이상까지 모으자. 즉 오리지널 콤보는 레벨 1을 소비한다.

STEP 2 버튼 3개를 동시에 눌러 스타트!

게이지가 모였다면 펀치와 킥을 조합해 3개 버튼을 동시에 입력하자(펀치, 혹은 킥 버튼만 3개라고 하는 것은 안된다). 이것이 오리지널 콤보의 시동 커맨드이다.



버튼을 누르면 화면이 어두워진다. 자신만이 빛나고 있다



STEP 3 게이지 감소 중에 커맨드를 입력하자!

3개 버튼을 동시에 누르면 슈퍼 콤보 게이지 위에 게이지 타이머가 나타난다. 그리고 이 게이지 타이머가 0이 되기 전에 레버와 버튼으로 커맨드를 입력하면 된다. 슈퍼 콤보 게이지가 높을수록 커맨드는 많이 입력할 수 있다.



타이머 출현, 감소해야 하므로 재빨리 커맨드를 입력

STEP 4 게이지를 0으로 오리지지널 콤보 시동!

그리고 이 게이지 타이머가 0이 되면 오리지널 콤보가 발동! 플레이어가 입력한 대로 기술이 전개되면 오리지널 콤보의 완성이다. 더욱 오리지널 콤보에는 통상기 외에 필살기와 슈퍼 콤보 등도 가능하다. 이것으로 초파괴력을 가진 오리지널 콤보도 기대할 수 있다.


게이지 0으로 스타트. 슈퍼 콤보같이 캐릭터의 잔상이 보인다

변경된 시스템

슈퍼 콤보로 1발 역전을 노리자

『슈퍼 스트리트 화이터Ⅱ X』에서 이어진 1발 역전기로 유저에게 익숙한 슈퍼 콤보. 이번도 3단계 게이지에 의해 레벨마다 사용이 가능하다. 슈퍼 콤보 게이지는 공격을 적중시키거나, 역으로 공격을 당할 때마다 증가해 간다.

제로 카운터는 각 캐릭터마다 2종류씩 갖고 있다

슈퍼 콤보 게이지가 모여 있고 상대의 공격을 가드하고 있을 때 ←↙↓+P 또는 K를 입력하여 구사할 수 있다. 전작에서는 각 캐릭터에 하나씩밖에 없었지만 이번 작품에서는 P 또는 K 모두 구사할 수 있게 되었다.

오토 가드도 여전히 건재하다

초보자에게 친절한 오토 가드. 전작과 달리 회수의 제한이 없지만 그대신 오토 가드 시에 체력이 감소하게 되었다.

또 동일한 파워의 펀치와 킥을 동시에 입력하는 것만으로 구사할 수 있는 슈퍼 콤보는 여전히 사용하기 쉽다.

공중 가드

점프 등으로 공중에 있을 때, 상대에게 공격받았을 경우, 상대의 공격이 공중 공격인 경우에 한해서 공중 가드를 할 수 있다. 레버는 지상에 있을 경우와 동일하게 뒤쪽 방향으로 입력한다. 점프 시라면 레버를 ←로 입력하자.

다운 회피

던지기 기술과 발찌르기 등으로 날려버려졌을 경우 착지할 때까지 ←↙↓+P로 입력하는 것으로 다운되지 않고 일어설 수 있다. 약, 중, 강, 각각의 버튼의 의해 이동 거리가 바뀐다.



다운 회피


소 펀치


중 펀치


대 펀치

캐릭터별 기술과 연속기

류

〈통상기〉

기술명	커맨드
쇄골깨기	→+중 펀치
선풍각	→+중 킥

〈던지기 기술〉

업어 치기(상대 가까이에서)	→(←)+중(강)펀치
잡아 던지기(상대 가까이에서)	→(←)+중(강)킥

〈필살기〉

파동권	↓↘→+펀치
화이어 파동권	→↘↓↙←+펀치
승룡권	→↓↘+펀치
용권선풍각	↓↙←+킥
공중 용권선풍각(점프 중)	↓↙←+킥

〈초필살기〉

진공 파동권	↓↘→↓↘→+펀치
진공 용권선풍각	↓↙←↓↙←+킥

〈제로 카운터〉

←↙↓ + 펀치

〈연속기〉

점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 킥 → 강 용권선풍각
점프 중 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥 → 진공파동권
점프 강 킥 → 강 펀치 → 진공 용권선풍각 → 점프 중 펀치
점프 강 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 강 펀치 → 강 파동권

춘리

〈통상기〉

기술명	커맨드
학락각	↘+강 킥
응조각(점프 중에)	↓+중 킥

〈던지기 공격〉

호습도(상대 가까이에서)	→(←)+중(강)펀치
용성락(점프 중 상대 가까이에서)	중(강)펀치

〈필살기〉

백열각	킥 연타
천승각	↓ 모은 후 ↑ +킥
기공권	←↙↓↘→+펀치
선원각	→↘↓↙←+킥

〈초필살기〉

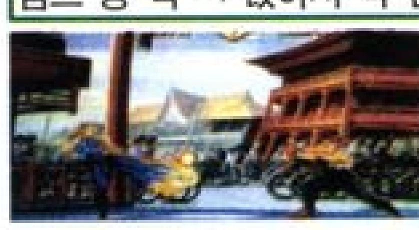
천열각	← 모은 후 →←→+킥
패산천승각	↙ 모은 후 ↘↙↗+킥
기공장	↓↘→↓↘→+펀치

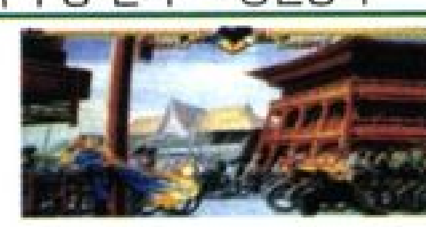
〈제로 카운터〉

←↙↓ +킥

〈연속기〉

점프 강 킥 → 앉아서 중 킥 → 강 천열각
점프 강 펀치 → 약 펀치 → 약 펀치 → 약 펀치 → 천열각 → 기공장
점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 중 펀치 → 앉아서 강 펀치
점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 중 펀치 → 강천승각


백열각


제로 카운터

낫슈

〈통상기〉

스피닝 백 너클	→ +강 펀치
점핑 소배트	→ (←)+중 킥
스텝 킥	→ (←)+강 킥

〈던지기 공격〉

드래곤 스플렉스(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
니 가트링(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥
플라잉 버스터 드롭(점프 중 상대 가까이에서)	중(강)펀치

〈필살기〉

소닉 붐	← 모은 후 → +펀치
섬머솔트 셸	↓ 모은 후 ↑ +킥

〈초필살기〉

소닉 브레이크	← 모은 후→←→ +펀치 연타
크로스 화이어 브릿츠	← 모은 후 →←→ +킥
섬머솔트 저스티스	↙ 모은 후 ↘↙↗ +킥

〈제로 카운터〉

←↙↓ + 펀치

〈연속기〉

점프 강 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 강 펀치 → 중 섬머솔트 셸
점프 강 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 펀치 → 약 소닉 붐 → 앉아서 중 킥
앉아서 강 킥 → 소닉 브레이크 → 크로스 화이어브릿츠 → 섬머솔트 저스티스
점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 중 펀치 → 소닉 붐

켄

〈통상기〉

번개 뒷꿈치 가르기	→ +중 킥
앞 구르기	↓↙← +펀치

〈던지기 공격〉

지옥차(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
무릎차기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥
지옥풍차(점프 중 상대 가까이에서)	중(강)펀치

〈필살기〉

파동권	↓↘→↓↘ +펀치
승룡권	↓↘→↓↘→ +펀치
용권선풍각	↓↙← +킥
공중 용권선풍각(점프 중)	↓↙← +킥

〈초필살기〉

승룡열파	↓↘→↓↘ +펀치
신룡권	↓↘→↓↘→ +킥 연타

〈제로 카운터〉

←↙↓ +펀치

〈연속기〉

점프 중 킥 → 약 펀치 → 약 킥 → 중 킥 → 강 용권선풍각
점프 중 킥 → 앉아서 약 킥 → 중 펀치 → 강 승룡권
점프 강 킥 → 약 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 신룡권
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥 → 강 파동권

가이

〈통상기〉

겸서	↘ +강 킥
팔꿈치 찌르기(점프 중)	↓ +중 펀치
머리 부수기	→ +중 펀치
무신옥쇄권약	펀치 → 중 펀치 → 강 펀치 → 강 킥을 빠르게 입력

〈던지기 공격〉

던지기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
잡기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥
공중 던지기(점프 중 상대 가까이에서)	중(강)펀치

〈필살기〉

무신류 번개 떨어뜨리기	↓↘→ +펀치 연타
무신선풍각	↓↙← +킥
붕산두	↓↙← +펀치
질주 후 정지	↓↘→ +약 킥 약 킥
질주 후 그림자 띄우기	↓↘→ +중 킥 중 킥
질주 후 목베기	↓↘→ +강 킥 강 킥

〈초필살기〉

무신 강뇌각	↓↘→↓↘ +킥
무신 팔쌍권	↓↘→↓↘ +펀치 연타

〈제로 카운터〉

←↙↓ +킥

〈연속기〉

점프 강 킥 → 약 펀치 → 중 펀치 → 강 펀치 → 앉아서 강 펀치
점프 강 킥 → 약 펀치 → 약 킥 → 무신 선풍각
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 무신 강 뇌각
약 펀치 → 약 펀치 → 중 펀치 → 강 펀치 → 강 킥

버디

〈통상기〉

보디 프레스(점프 중)	↓ +강 펀치

〈던지기 공격〉

불 스파이크(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
테그 체인(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥

〈필살기〉

불 혼	버튼을 2개 이상 눌렀다 뗀다.
불 헤드	← 모은 후 → +펀치
머더러	체인방향키 1회전+펀치
벤딕트	체인방향키 1회전+킥

〈초필살기〉

불 리벤저	↓↘→↓↘ +펀치(킥)
더 버디	← 모은 후 → +펀치

〈제로 카운터〉

←↙↓ +킥

〈연속기〉

보디 프레스 → 앉아서 중 펀치 → 서서 강 펀치
보디 프레스 → 앉아서 강 펀치 → 불 리벤저
보디 프레스 → 약 킥 → 앉아서 강 펀치 → 더 버디
점프 약 킥 → 약 킥 → 앉아서 강 펀치 → 불 헤드

소돔

〈던지기 공격〉

쇼군 스루(상대 가까이에서)	→ (←)+펀치(킥)

〈필살기〉

뒤구르며 일어나기(상대의 공격으로 공중에 떴을 때)	→ ↘ ↓ +펀치
텐구 워킹(상대의 공격으로 공중에 떴을 때)	← ↙ ↓ +킥
지옥 스크레이프	↓ ↘ → +펀치
시라하 킥	↓ ↙ ← +킥
마구 베기	방향키 1회전+펀치
다이쿄 버닝	방향키 1회전+킥

〈초필살기〉

천주살	방향키 2회전+펀치
메이드노미야게	↓ ↘ → ↓ ↘ +펀치

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +펀치

〈연속기〉

점프 강 킥 → 약 킥 → 강 킥 → 메이드 노이야게
점프 강 킥 → 약 펀치 → 중 펀치 → 강 킥
점프 강 킥 → 중 펀치 → 지옥 스크레이프

로즈

〈통상기〉

슬라이딩	↘ +중 킥

〈던지기 공격〉

소울 드레인(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치

〈필살기〉

소울 리플렉트	↓ ↙ ← +펀치
소울 스파크	← ↙ ↓ ↘ → +펀치
소울 스루	→ ↓ ↘ +펀치
소울 스파이럴	↓ ↘ → +킥

〈초필살기〉

오라 소울 스파크	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +펀치
오라 소울 스루	↓ ↘ → ↓ ↘ +펀치
오라 소울 일루전	↓ ↘ → ↓ ↘ +킥

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +펀치

〈연속기〉

점프 강 펀치 → 강 펀치 → 소울 스파크
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥 → 오라 소울 스루
점프 강 킥 → 앉아서 중 킥 → 앉아서 강 킥

아돈

〈통상기〉

자팅 킥	↘ +중 킥

〈던지기 공격〉

재규어 캐리(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
재규어 슬램(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥

〈필살기〉

재규어 킥	↓ ↘ → +킥
라이징 재규어	→ ↓ ↘ +킥
재규어 토스	→ ↘ ↓ ↙ ← +킥

〈초필살기〉

재규어 리볼버	↓ ↘ → ↓ ↘ → +킥
재규어 바리드어설트	↓ ↘ → ↓ ↘ +펀치 연타

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +킥

〈연속기〉

약 재규어 킥→ 앉아서 약 킥 → 재규어 바리드어설트
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 펀치 → 앉아서 강 킥
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 중 펀치 → 앉아서 강 킥

사가트

〈던지기 공격〉

상대 가까이에서	→ (←)+ 강 펀치

〈필살기〉

타이거 숏	↓ ↘ → +펀치
그랜드 타이거 숏	↓ ↘ → +킥
타이거 크래쉬	→ ↓ ↘ +킥
타이거 블로우	→ ↓ ↘ +펀치

〈초필살기〉

타이거 캐논	↓ ↘ → ↓ ↘ +펀치
타이거 제노사이드	↓ ↘ → ↓ ↘ +킥
타이거 레이드	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +킥

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +킥

〈연속기〉

점프 약 킥 → 약 펀치 → 타이거 제노사이드
점프 강 킥 → 앉아서 중 펀치 → 타이거 레이드
점프 강 킥 → 약 펀치 → 앉아서 중 킥 → 타이거 쇼트

고우키

〈통상기〉

천마공도각(점프 중)	↓ +중 킥
두개파살	→ +중 펀치

〈던지기 공격〉

업어치기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
잡아 던지기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥

〈필살기〉

호파동권	↓ ↘ → +펀치
작열 파동권	→ ↘ ↓ ↙ ← +펀치
호승룡권	→ ↓ ↘ +펀치
참공파동권(공중에서)	↓ ↘ → +펀치
용권참공각	↓ ↙ ← +킥
공중 용권참공각(공중에서)	↓ ↙ ← +킥
백귀습	↓ ↘ → ↗ +펀치
아수라 섬공	→ ↓ ↘ 또는 ← ↓ ↙ + 펀치(킥) 버튼 3개 동시

〈초필살기〉

멸살 호파동	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +펀치
멸살 호승룡	↓ ↘ → ↓ ↘ +펀치
천마 호참공(점프 중)	↓ ↘ → ↓ ↘ → +펀치
순옥살	약 펀치 약 펀치 약 킥 강 펀치

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +킥

〈연속기〉

점프 강 킥 → 중 펀치 → 중용권 참공각 → 강호 파동권
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥 → 멸살 호파동
공중 용권 참공각 → 강 작열 파동권

베가

〈던지기 공격〉

데들리 스루(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치

〈필살기〉

사이코 숏	← 모은 후 → +펀치
더블 니 프레스	← 모은 후 → +킥
헤드 프레스	↓ 모은 후 ↑ +킥
섬머 솔트 스컬 다이버	헤드 프레스 후 펀치 또는 ↓ 모은 후 ↑ +펀치
베가 워프	→ ↓ ↘ 또는 ← ↓ ↙ + 펀치(킥) 버튼 3개 동시

〈초필살기〉

사이코 크랏슈	← 모은 후 → ← → +펀치
니 프레스 나이트메어	← 모은 후 → ← → +킥

〈제로 카운터〉

← ↙ ↓ +펀치

〈연속기〉

약 사이코 숏 → 베가 워프(적 뒤로) → 앉아서 약 펀치 →
앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 펀치
점프 강 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 타이거 숏
약 사이코 숏 → 점프 강 킥 → 앉아서 중 킥 → 사이코 크랏슈

단

〈던지기 공격〉

업어 던지기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치

〈필살기〉

아도권	↓ ↘ → +펀치
황룡권	→ ↓ ↘ +펀치
단공각	↓ ↙ ← +킥

〈초필살기〉

진공 아도권	↓ ↘ → ↓ ↘ → +펀치
황룡열파	↓ ↘ → ↓ ↘ +킥
필승 무뢰권	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +킥

〈연속기〉

점프 강 펀치 → 강 펀치 → 소울 스파크
점프 강 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥 → 오라 소울 스루
점프 강 킥 → 앉아서 중 킥 → 앉아서 강 킥

달심

〈통상기〉

수도치기	← +약 펀치	올려치기	← +중 펀치
박치기	← +강 펀치	짧게 차기	← +중(약)킥
무릎치기	← +강 킥	드릴 킥(점프 중)	↓ +킥
헤드 스핀 어택(점프 중)	↓ +강 펀치		

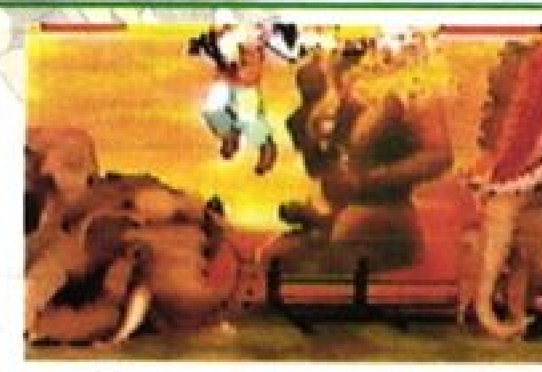
〈던지기 기술〉

던지기(상대 가까이에서)	→ (←)+강 펀치
머리 때리기(상대 가까이에서)	→ (←)+중 펀치

〈필살기〉

요가 화이어	↓ ↘ → +펀치	요가 플레임	→ ↘ ↓ ↙ ← +펀치
요가 블라스트	→ ↘ ↓ ↙ ← +킥		
요가 텔레포트	→ ↓ ↘ 또는 ← ↓ ↙ +펀치(킥) 버튼 3개 동시 B		


요가 블라스트


공중 텔레포트

〈초필살기〉

요가 인페르노	↓ ↘ → ↓ ↘ → +펀치
요가 스트라이크	↓ ↘ → ↓ ↘ → +킥


요가 인페르노


요가 스트라이크

겐

〈통상기〉

뱀권	← 모은 후 → +K
황아	↓ 모은 후 ↑ +K

〈던지기 기술〉

던지기상대 가까이에서	→ (←)+펀치

〈필살기〉

백열구	펀치 연타
역룡	→ ↓ ↘ +킥 연타

〈초필살기〉

참영	↓ ↘ → ↓ ↘ → +펀치
죽음의 점혈	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +펀치
사교파	↓ ↘ → ↓ ↘ +K
광아(공중에서)	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +K


참영


광아

〈연속기〉

점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 킥
점프 강 킥 → 약 펀치 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 중 킥
점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 역룡
점프 강 킥 → 중 펀치 → 역룡

사쿠라

〈통상기〉

찍어차기	→ +중 킥

〈던지기 기술〉

목 조르기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)펀치
가슴 차기(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥

〈필살기〉

파동권	↓ ↘ → +펀치
사앵권	→ ↓ ↘ +펀치
춘풍각	→ ↘ ↓ ↙ ← +킥

〈초필살기〉

진공 파동권	↓ ↘ → ↓ ↘ → + 펀치
벚꽃난무	↓ ↘ → ↓ ↘ → +킥
춘일번	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +킥


진공 파동권


벚꽃난무

〈연속기〉

점프 중 킥 → 약 펀치 → 앉아서 약 킥 → 춘풍각
점프 중 킥 → 앉아서 약 킥 → 앉아서 약 킥 → 춘풍각
점프 중 킥 → 약 킥 → 사앵권

로렌토

〈통상기〉

하단 피하기 공격	→ +중 킥	찍어 누르기(점프 중)	↓ +중 킥
머리 위로 점프	↓ ↑	머리 위 공격(머리 위로 점프 중)	펀치(킥)
덤블링 펀치 버튼 3개 동시에			

〈던지기 기술〉

집어 던지기(상대 가까이에서)	→ (←)+강 펀치
폭탄 공격(상대 가까이에서)	→ (←)+중(강)킥

〈필살기〉

스팅거	→ ↓ ↘ +K+K
패트리어트 서클	↓ ↘ → +펀치 (3번까지 연속으로 가능)
뒤 구르기	→ ↘ ↓ ↙ ← +펀치
메콘델 에어레이드	뒤 구르기 중 펀치(킥)
메콘델 에스케이프	→ ↘ ↓ ↙ ← +킥
메콘델 어택	PPP동시 입력하고 착지 후 P

〈초필살기〉

마인스 이퍼	↓ ↘ → ↓ ↘ → +킥
데이크노 프리즈너	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +펀치


마인스 이퍼


데이크노 프레즈너

〈연속기〉

점프 강 킥 → 약 펀치 → 패트리어트 서클
점프 강 킥 → 앉아서 약 펀치 → 패트리어트 서클

장기에프

〈통상기〉

플라잉 보디프레스(점프 중)	↑ +강 펀치
공중 박치기(제자리 점프 중)	↑+강(중)펀치
무릎찍기(점프 중)	↓+강(중)펀치

〈필살기〉

버닝 후레토	→ ↓ ↘ +펀치
더블 레리어트	펀치(킥)버튼 3개 동시
스크류 파일 드라이버(상대 가까이에서)	레버 1회전+펀치
아토믹 스플렉스(상대와 약간 떨어져서)	레버 1회전+킥
슬라잉 파워 봄(상대 가까이에서)	레버 1회전+킥

〈초필살기〉

화이널 아토믹 바스터	레버 2회전+펀치
에리얼 로션 슬럼	↓ ↘ → ↓ ↘ → +킥


화이널 아토믹 바스터


에리얼 로션 슬럼

〈연속기〉

무릎찍기 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 아토믹 스플렉스
무릎찍기 → 앉아서 약 펀치 → 스크류 파일드라이버
플라잉 보디프레스 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 버닝 후레토
점프 중 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 앉아서 약 펀치 → 버닝 후레토



슈퍼 마리오 RPG

기종	슈퍼컴보이	현지가격	7,500엔
제작사	닌텐도 & 스퀘어	발매일	3월 9일
장르	RPG	용량	32M

슈퍼컴보이계의 양대 산맥인 닌텐도와 스퀘어가 손을 잡았다는 것만으로도 세간의 시선을 한껏 모아왔던 『슈퍼 마리오 RPG』. 마리오 시리즈 특유의 유머러스한 캐릭터와 아이디어, 스퀘어만이 가지고 있는 엄청난 노하우에 의한 세련된 게임 구성, 그것이 슈퍼 마리오 RPG』이다!!!!

오프닝 스토리

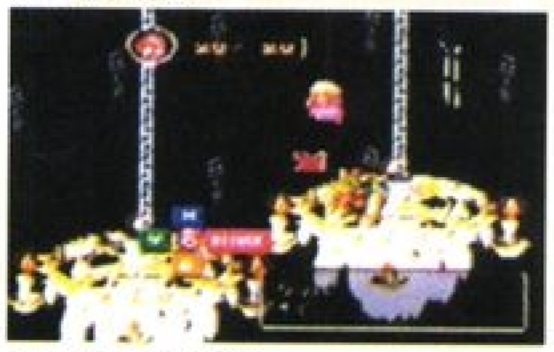
정원에서 평화로이 꽃다발을 만들고 있는 피치 공주의 뒤에 홀연히 검은 그림자가 나타난다. 그것은 다름아닌 마리오의 영원한 라이벌이자 악의 제왕 쿠파!. "HELP!!"라는 외마디 비명소리만을 남기고 피치 공주는 쿠파 성으로 납치되어 간다. 그 순간 공주를 쿠파의 마수로부터 구하기 위해 쿠파의 성으로 향하는 영웅이 있으니 그 이름 다름아닌 마리오!!!



평화를 만끽하는 피치 공주

마리오의 특기인 슈퍼 점프로 쿠파가 있는 쿠파 성 가장 깊은 방 샹드리에로 올라간다. 드디어 아름다운 샹드리에 위에서 격렬한 전투가 진행된다. 마리오가 슈퍼 점프로 마지막 일격을 가하려는 순간 쿠파성이 돌연 붕괴되기 시작하며 별안간 하늘에서 거대한 검이 날아와 쿠파 성에 꽂힌다. 게다가 더욱 희한한 것은 그 검이 말까지 한다는 것이다.

리바리라는 이름의 그 검은 자는 가지오라는 분의 부하로 가지오님을 위해 이 성을 접수하겠노라고 말한다. 공주를 구하기 위해 다시 쿠파 성으로 들어가려 했지만 다리가 끊겨 어쩔 수 없이 후퇴하게 되는데…



샹드리에 위에서의 대결!

오로지 정의만이 인생의 목적인 우리의 주인공들!!!

1. 마리오



유명한 우리의 영웅 마리오!. 이번에도 어김없이 공주를 구하는 것이 그의 임무다! 벌써 3번이 넘게 공주를 구출했으니 아마 공주구하는 일엔 그보다 베테랑은 없을 것이다. 「화이어 볼」과 마리오의 트레이드 마크인 「슈퍼 점프」가 무기이다.

2. 마로



물렁한 게 꼭 아이스크림같이 생긴 귀여운 캐릭터. 자신을 개구리라고 믿고 있는 좀 우스운 녀석이다. 공격력은 생김새와 같이 물렁하지만 강한 마법으로 마리오를 도와준다.

3. 지노



유성을 쫓아 지상으로 내려온 스타로드의 수호자. 인형의 몸을 빌어 지상계에 내려 왔지만 강력한 공격력과 다양한 공격 마법으로 새로운 제 2의 주역이 될 멋진 캐릭터!

4. 쿠파



전작에서는 마리오를 괴롭히는 역이었지만 이번엔 어떻게 된일인지 악의 대명사 대마왕 쿠파마저 우리편이다! 하여간 머리는 좀 모자라지만 마음든든한 동료이다.

5. 피치 공주



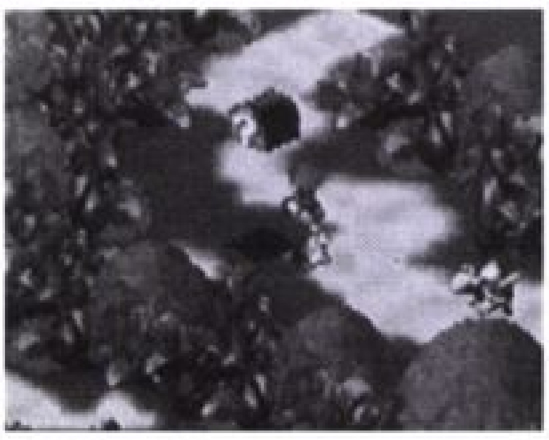
드디어 마왕에게 사로잡혀 자신을 구할 멋진 영웅이 나타나기만을 기다리는 연약한 이미지에서 탈피, 세계 평화를 위해 발벗고 나서는 열혈 여성으로 변신한 피치 공주! 뺨을 찰싹찰싹 때리는 귀여운 손찌검과 강력한 회복 마법으로 게임에 없어서는 안될 동료가 된다.

슈퍼 마리오 RPG 무엇이 다른가

『슈퍼 마리오 RPG』는 상당히 독특한 방식의 게임 시스템을 채용하고 있다. 액션 RPG가 아님에도 불구하고 액션성이 매우 강한 것을 봐도 알 수 있다.

일단 「쿼터 뷰」방식을 채용해 입체감을 높힌데다가 슈퍼 마리오 특유의 액션을 그대로 계승하여 RPG이면서도 슈퍼 마리오만의 분위기를 그대로 재현하였다. 필드에서 적과 부딪치게 되면 커맨드 방식의 전투 화면으로 들어가게 되는데 이때 커맨드 입력 후 버튼 연타나 타이밍을 맞춰 누르는 조작으로 게임을 더욱 유리하게 진행시켜 나갈 수 있다.

예를들면 공격시 그 행동에 따른 특유의 타이밍에 맞춰 버튼을 누르면 무조건 크리티컬 히트가 되어 2배의 데미지를 줄 수 있는 것 등이다. 물론 방어나 마법 역시 특유의 타이밍이나 연타 여부를 알아두는 것이 좋을 것이다.



액션 게임을 방불케하는 필드 진행!



타이밍만 잘 맞춘다면 점프 공격을 10연타 이상 먹일 수 있다!!!

아이템 일람표

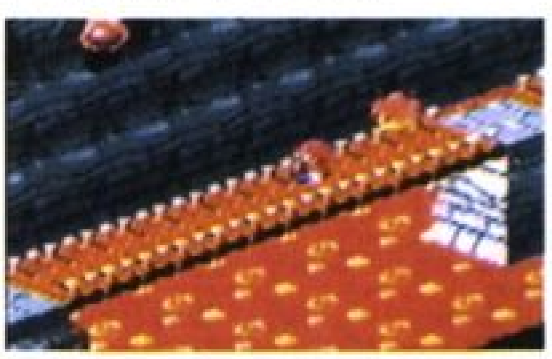
아이템명	효 과
버섯(キノコ)	HP가 30회복된다
슈퍼 버섯(スーパー キノコ)	HP가 60회복된다
하니 시럽(ハニー シロップ)	FP가 10회복된다
메이플 시럽(メイプル シロップ)	FP가 40회복된다
부활 드링크(ふっかつ ドリンク)	죽은 동료를 살린다
리플레쉬 쥬스(リフレッシュ ジュス)	갖가지 상태이상을 고친다
카타크나르(カタクナール)	우리편 한명의 방어력과 마법 방어를 2배로 만들어 준다
초요크나르(ツヨクナール)	우리편 한명의 방어력과 공격력을 2배로 만들어 준다
요시 엑기스(ヨッシー エキス)	공격력과 방어력 상승
레드 요시 엑기스(レッド ヨッシ エキス)	3턴 동안 무적 상태가 된다
요시의 쿠키(ヨッシの クーキ)	적을 아이템으로 바꾼다
성수(せいすい)	언데드 계열의 몬스터를 한번에 죽인다
잠자게 하는 구슬(ねむりだま)	적 전체를 잠들게 한다
독버섯(どく キノコ)	데미지 50과 독에 걸리게 한다
히비리 구슬(ひびり たま)	적에게 공포 공격을 한다
화염 구슬(かえん だま)	적 전체에게 화염 공격을 한다
플라워 기프트(フラワ - ギフト)	FP의 최대치를 늘려준다

스토리 공략

쿠파성

최초의 싸움의 무대는 쿠파성!

일단 샹드리에에 올라가 쿠파와 싸울 때 쿠파를 공격하지 말고 쿠파가 타고 있는 샹드리에의 줄을 노려 쿠파를 떨어뜨리자.



전작의 분위기를 그대로 살린 던전 화면이다



쿠파가 타고 있는 샹드리에의 줄을 노리자

마리오의 집

의외로 알려지지 않았던 마리오의 집이 드디어 공개되었다.

쿠파 성에 거대한 검이 날아와 꽂힌 충격으로 튕겨나가 버린 마리오가 떨어진 곳이 바로 그의 집! 다시 쿠파 성으로 가려하지만 다리가 끊겨 더이상 쿠파 성에 들어갈 수 없게 되었다. 결국 피치 공주의 생사를 확인하지도 못한 채 마리오는 돌아오게 되고 일단 키노코 성으로 가서 대신과 앞으로의 일을 결정하기로 한다.



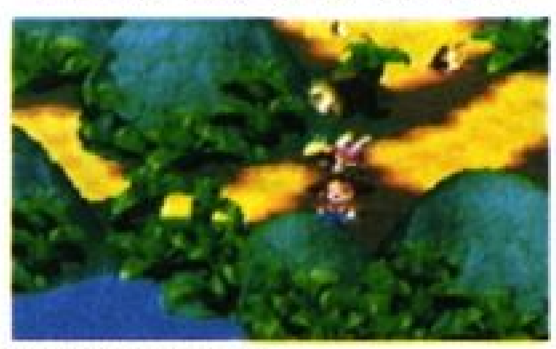
이것이 소문의 마리오의 집이다!!!



고립되어 버린 쿠파 성의 모습

마슈 로드

최초의 액션 맵으로 일단 레벨을 차분히 올린 후 곳곳에 붙잡혀 있는 키노피오들을 구해 아이템을 얻자. 보스인 해머 브로스는 레벨 3만 되어도 쉽게 이길 수 있는 상대이니 그리 신경쓰지 않아도 된다.



코인 상자도 재현되었다!!



키노피오들을 구출하자



해머브로스의 공격 중 이것만은 주의해야 한다

키노코 성

키노코 성에 도착한 마리오는 즉시 키노코 대신이 있는 곳으로 가서 그동안 있었던 일들을 설명하고



대신은 피치 공주의 구출을 거듭 부탁한다



마로의 돈을 찾아주기로 하는 마리오



도둑 외어 쿠로코를 쫓아 도둑 로드로 향하는 마리오

피치 공주의 행방을 알 수 없게 되었다고 말한다. 쿠파로부터 피치 공주를 구해달라는 대신의 간곡한 부탁을 받은 마리오는 쿠파 성에 들어갈 방도를 찾기 위해 일단 거리로 나선다. 그곳에서 마리오는 할아버지가 맡긴 코인을 악어같이 생긴 놈에게 소매치기당해 울고 있는 마로라는 소년을 만나게 되는데 일단 마로를 도와주기 위해 그 악어를 쫓기로 한다.

도둑 로드

이번 액션 맵의 목표는 악어 쿠로코를 잡는 것이다. 가는 도중의 쿠로코의 부하들은 상당한 강적이므로 레벨 업을 착실히 해두는 것이 중요하다.

일단 쿠로코가 있는 장소에 도착하면 쿠로코는 계속 도망만 다니는데 쿠로코가 바위 뒤에 숨을 때 뒤를 덮치면 잡을 수 있다. 이것을 두세번 반복하면 쿠로코는 도망가는 것을 포기하고 덤벼온다.



발판을 이용하여 통과해야하기 때문에 주의깊게 점프를 시도하자



3번째로 잡힐 때 쿠로코는 도망가는 것을 포기한다

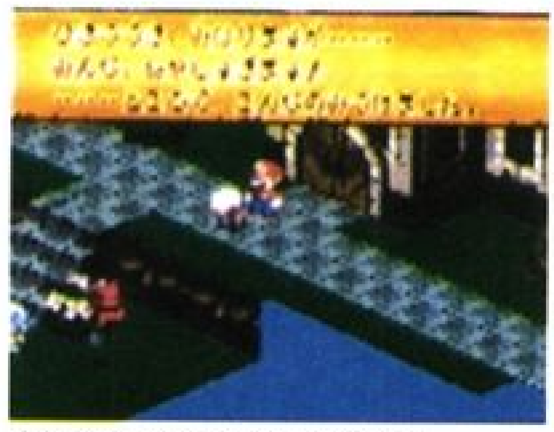
키노코 성

쿠로코를 물리치고 돈을 되찾은 뒤 성으로 돌아온 마리오와 마로를 기다리는 것은 미쳐 날뛰는 귀신 몬스터들.

갑자기 몬스터로 가득 차버린 키노코 성에서 영문을 몰라 당황하는 마리오. 일단 마을 사람들을 몬스터로부터 구해준 뒤 마리오는 성으로 들어간다.

카지오 군단의 한명인 켄조르가 이곳에 침입해 온 것이다. 마리오는 키노코 성의 평화를 위해 켄조르와 싸움을 벌이게 된다.

VS 켄조르-켄조르를 쓰러뜨리기 위해서는 마로의 마법으로 적 전체에게 데미지를 주자. 그러면 겐조르가 마비되는 경우가 있다. 그 기회를 노려 공격하면 OK!



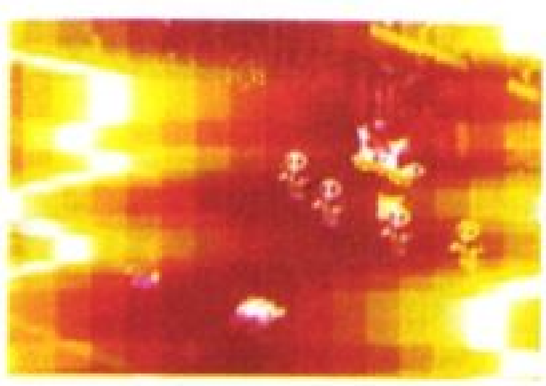
사람들을 구해주면 아이템을 선사해 준다



상당히 강한 마법을 구사하는 적이 많다



이놈이 카지오의 제 1자객 켄조르!!



화염계 공격에 능한 켄조르. 특히 불의 벽은 강력하기 그지없다!!

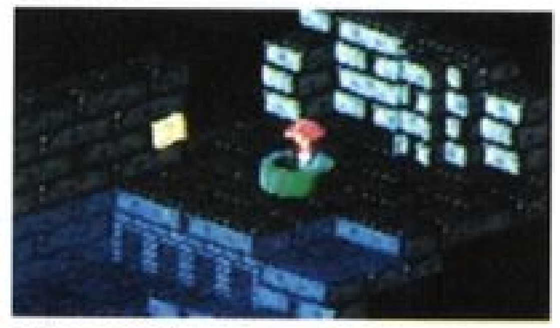


의외로 마로의 비리리 전격이 잘 먹힌다

키노케로 수로

켄조르를 물리친 마리오는 쓰러진 켄조르에게 이상한 빛이 나오는 것을 발견한다. 그것은 다름아닌 별! 그 별은 신비한 빛을 내며 마리오의 품으로 날아들어 온다.

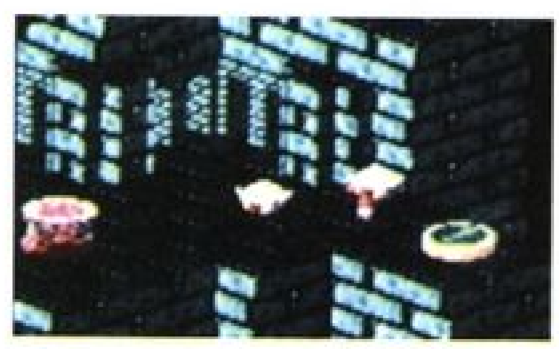
키노코 성엔 평화가 돌아왔지만 아직 피치 공주를 찾을 방도가 묘연하기만한 때 자신을 키워준 가장 현명하고 박식한 개구리인 카엘 선인에게 물어보자고 마로가 제안을 한다. 마리오는 카엘 선인에게 도움을 청하기 위해 키노케로 수로로 향한다.



토관으로 이동하는 텔레포트 던전이다!



이 토관이 있는 방을 찾는 것이 급선무이다



위의 토관을 통해 나오면 스위치가 있는데 이것을 누르면 수로의 물이 빠진다



수로의 물이 빠지고 나면 물 속에 있는 이 토관을 통해 보스인 베롬이 있는 곳으로 갈 수 있다.



키노케로 수로의 보스인 베롬. 동료를 집어삼켜 버리는 공격을 한다. 키노코를 될 수 있는대로 많이 준비해 두자

와인 골짜기

베롬이 쓰러지면서 닫혀 있던 수문을 열어 엄청난 양의 물이 마리오를 덮쳐는 급기야 마리오 일행은 급류에 휘말려 내동댕이 쳐진 곳이 바로 이 와인 골짜기.

이 와인 골짜기는 일종의 보너스 스테이지로 급류로 흘러 내려가면서 점프 버튼으로 수영을 해 코인을 먹는 게임이다. 코인 수에 따라 카에르 코인을 받을 수 있다. 여러 갈래의 길이 있는데 잘못 선택하면 코인을 하나도 먹지 못하는 수가 있으므로 잘 선택하여 가자.



코인을 많이 모으는 것이 이번 스테이지의 목적이다



타이밍을 잘 맞추어 드럼통을 뛰어 건너자!!

케로케로 호수

드디어 카엘 선인이 있는 케로케로 호수에 도착한 마리오!

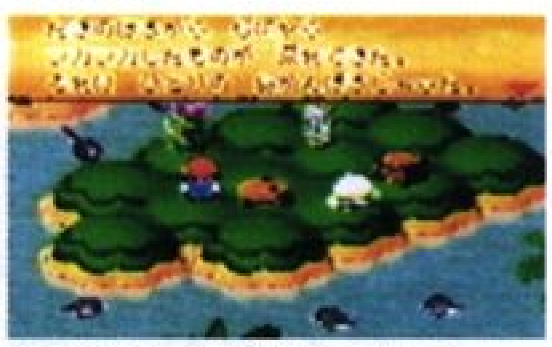
드디어 카엘 선인과의 첫대면. 그는 이미 모든 것을 알고 있는 듯 마리오가 쿠파 성에 갈 때쯤 하늘에서 7개의 유성이 떨어지는 것과 그 뒤를 이어 거대한 검이 쿠파 성에 쾅~하고 꽂히는 것을 보았다고 말해준다. 켄조르를 물리치고 얻은 그 별이 바로 그 7개의 유성 중에 하나이며 사람들의 소망을 이루는 힘을 지녔다고 한다. 그리고 카엘 선인은 마로에게 마리오와 함께 모험을 떠나라고 말한다. 마로는 평범한 개구리(?)인 자신이 어떻게 마리오와 함께 모험을 떠날 수 있겠냐고 반문하지만 카엘 선인은 마로에게 충격적(?)인 말을 해준다. 바로 마로는 개.구.리가 아니라는 것이다. 예전에 강으로 흘러온 아기 바구니에 있는 마로를 주워 키웠던

것이었고 자신도 알지 못하는 이상한 마법을 쓰는 것으로 보아 아마 자신도 알지 못하는 세계에서 온 것이 틀림없다고 말해준다.

마로는 상당한 충격을 받은 듯하지만 곧 기운을 내어 마리오와 세계를 구할 모험을 시작하게 된다. 일단 마리오는 사건의 실마리를 잡기 위해 로즈 타운으로 향하게 되는데...


마리오의 슈퍼 점프를 보여주는 코믹한 장면


카엘 선인의 등장


카엘 선인은 마로의 출생의 비밀을 말해준다

케로-즈

이 케로-즈는 로즈 타운으로 가기 위한 관문으로 액션 요소가 상당히 강한 곳이다. 움직이는 발판을 점프로 뛰어 넘으며 진행해야 하므로 점프 타이밍에 주의해야 한다. 곳곳에 놓여 있는 아이템들을 모두 얻고 가자!


발판을 뛰어넘는 것은 타이밍이 생명이다

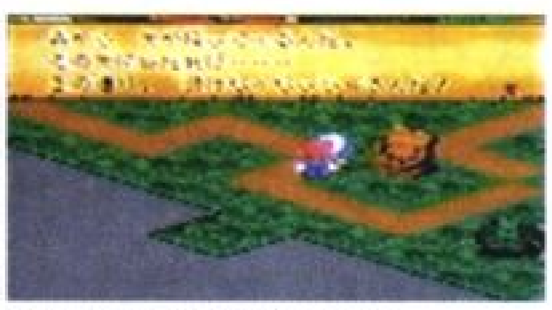

쿠파 군단과의 만남

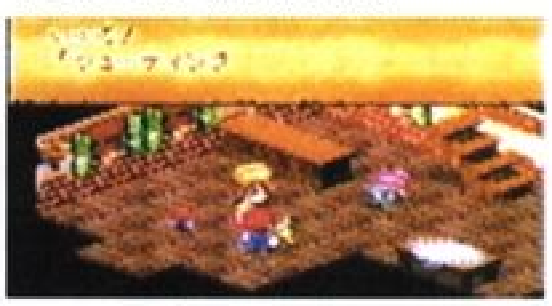
로즈 타운

로즈 타운에 도착한 마리오는 사람들이 하나같이 꼿꼿이 서 있으며 게다가 하늘에선 화살이 마구 날아오는 기이한 광경을 보게 된다. 마을 사람들의 말에 의하면 하늘에서 날아오는 화살을 맞으면 몸이 굳어버려 모두들 공포에 떨고 있다고 한다.

어쨌든 지친 몸을 쉬기 위해 여관에 하루밤을 묵는 마리오. 그날 밤 주인집 아들이 가지고 놀던 정의의 인형 지노 위에 작은 별이 날아들더니 지노 인형이 생명을 얻어 조용히 눈을 뜨게 된다.

다음날 마리오는 이 기이한 사건의 원인을 밝히기 위해 하나짱의 숲으로 향하는 도중 인형이 살아나 숲으로 달려갔다는 놀라운 사실을 듣게 된다.


화살의 공포에 떨고 있는 마을 사람들


여관집 아들은 정의의 지노 인형으로 쿠파를 무찌른다


생명을 얻은 지노 인형

하나짱의 숲

지노를 좇아 숲으로 들어간 마리오는 숲 가장 깊숙한 곳에서 화살을 쏘는 범인과 지노가 대치하고 있는 것을 목격한다. 지노는 자신은 천공의 사자이며 별을 좇는 자라고 말하며 스타피스(별의 조각)를 돌려달라고 한다. 하지만 유민파는 순순히 돌려주지 않으며 오히려 공격을 해댄다. 그때 마리오가 나타나 지노와 함께 유민파와 대결하는데....

VS 유민파— 이 유민파는 때때로 B를 제외한 커맨드 하나를 못쓰게 하는 공격을 한다. HP 회복은 스페셜과 아이템을 양쪽으로 하고 A가 못쓰게 되었을 때를 위해 FP 회복도 잊지말자.


고목구멍으로 이동하자


이곳에 들어가 잠자고 있는 하나짱을 밟으면 다음 화면으로 넘어갈 수 있다

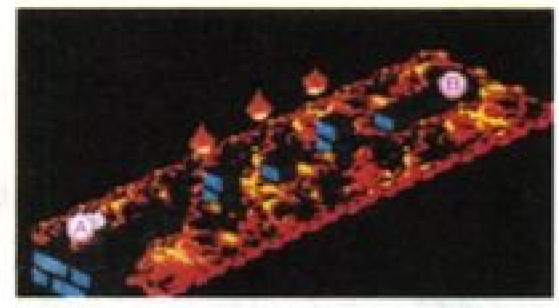

지노가 가는 길을 따라 가자

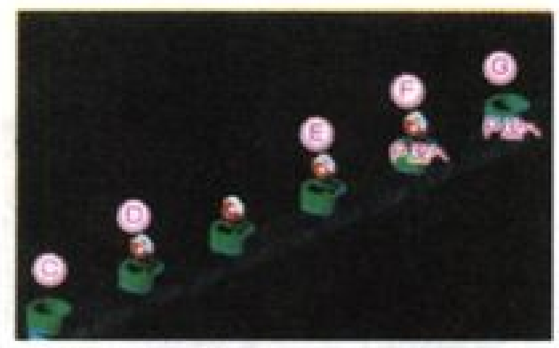

유민파에게 스타피스를 되돌려 달라고 하는 지노


유민파는 이름 그대로 활모양을 한 몬스터. X, Y, A버튼 중 하나를 못쓰게 하는 특이한 공격을 해온다

파이프 신전

요스타 섬으로 가는 통과 지점인 파이프 던전은 가장 마리오다운 스테이지. 전투보다는 마리오 특유의 점프 액션으로 장애물을 통과해야 하는데 적들이 상당히 강력하므로 레벨이 낮을 때는 무리하지 않는 것이 좋다.


용암에 떨어지지 않게 주의하자


이녀석의 진동은 점프로 피하자


두더지잡기 게임도 준비되어 있다

요스타 섬

적도 상점도 없는 오직 요시 레이스만을 위한 섬! 일단 녹색 요시를 타고 정보를 수집한 뒤 레이스를 하자. 요시 레이스는 쿠키를 이

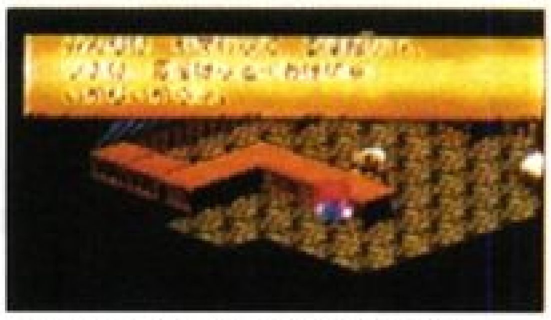

요시 섬의 폭주족 와시를 이기는 것만이 요스타 섬의 평화를 되돌리는 방법이다


핑크 요시가 쿠키를 나누어 준다

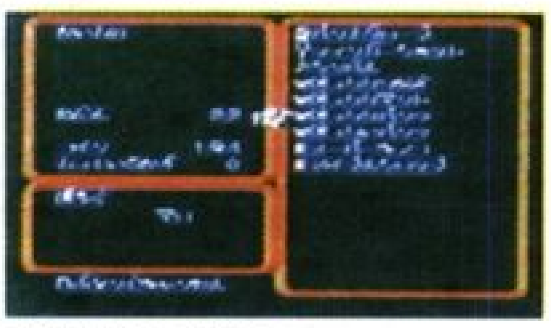
용하는데 리드미컬하게 쿠키를 던져 쉬지 않고 요시를 움직이는 것이 포인트.

도가티

마을 절반이 광산으로 이루어진 광산 마을 도가티. 하지만 광산 사고로 마을은 비상이 걸린 상태이다. 마리오는 사고로 광산에 갇힌 사람들을 구하기 위해 광산으로 들어간다.



광산 사고로 마을 사람들 절반이 구조작업에 동원되었다고 한다



강력한 장비들이 많이 있다



쿠파 군단 역시 도가티에 도착했다

도가티 탄광

사고로 인해 입구가 막혀버린 탄광. 일단 그곳에서 구조 작업을 하는 사람들을 밟고 점프를 하여 탄광에 진입하자. 적들을 피해가며 가장 깊숙한 곳으로 들어가면 갇힌 인부가 하나가 있는데 앞이 막혀 더이상 나아갈 수가 없다고 한다. 폭탄이 있다면 막힌 곳을 파괴한 뒤 통과할 수 있다고 한다.

이말을 듣고 일단 입구 쪽의 스프링 점프대에 가서 점프하자. 그러면 천정에 머리를 부딪치고 마리오는 기절을 하는데 이때 쿠로코가 나와 마리오의 아이템을 훔쳐간다. 이때 쿠로코를 쫓아가 그의 부하들과 쿠로코를 잡으면 폭탄을 준다. 일단 폭탄을 얻으면 아까의 장소로 가서 벽을 파괴하고 도가티 탄광의 보스인 퍼팻과 대결하자.

VS 쿠로코- 어느 정도 데미지를 주면 이쪽의 아이템을 훔쳐 가버리므로 FP가 남은 양에 주의해서 싸우자. 몬스터를 던져 온다면 회복을 우선으로 하자.

VS 퍼팻- 계속 퍼붓는 폭탄을 쓰러뜨려도 끝이 없다. 어느 정도의 데미지는 무시하고 퍼팻에게 집중적으로 공격하자



탄광에 갇힌 다이나를 구출해 달라고 부탁하는 광부



화염계의 적이 많다. 마로의 마법을 이용하여 공략하자



푸처 봄이 있어야만 안으로 진행할 수 있다고 한다



이곳에서 점프하면 쿠로코를 만날 수 있다



훨씬 강해진 쿠로코의 공격



퍼팻은 자신이 만든 폭탄을 불러 공격한다



마지막 빅봄을 불렀을 때는 재빨리 처치해야 한다

이가 계곡

토가티와 부기 타워를 잇는 역할을 하는 곳으로 맵 자체는 간단하지만 곳곳에 적이 숨어 있으므로 주의하자.



맵은 별로 넓지 않다

부키 타워

피치 공주가 부키 타워에 있다는 정보를 듣고 부키 타워에 도착한 마리오. 그곳에서 마리오는 부하들이 모두 떠나 처량한 신세가 된 쿠파를 만나게 되고 그와 같이 부키 타워에 들어간다.

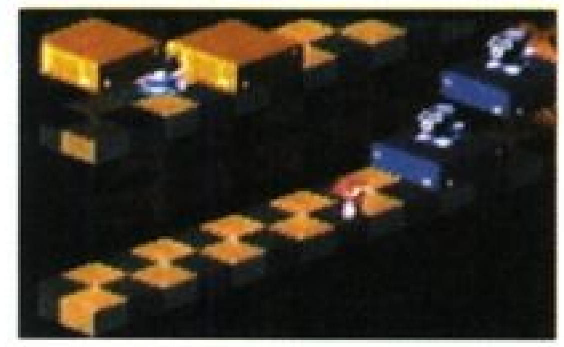
부키 타워에는 다양한 적들이 있는데 특히, 폭탄류의 적은 주의하자. 일단 최상 층에 올라가면 피치 공주가 있는 테라스와 연결된 부키의 방이 나오는데 테라스의 문이 잠겨 있으므로 부키가 올라와 스스로 열 때까지 커텐 뒤에 숨어 있어야 한다. 일단 부키가 올라오면 이상한 낌새를 느끼고 부하들에게 커튼을 조사하게 하는데 부하들의 움직임을 잘 지켜보고 들키지 않도록 하자.



자신의 처량한 신세를 한탄하는 불쌍한 쿠파



마리오에게 도움을 청하는 피치 공주



이곳에서 마구 떨어져 내리는 적을 주의하자



벽에 걸린 초상화를 연대 순으로 뒤집어라



쿠파의 활약 의외로 좋은 놈이다



부하에게 들키지 않도록 주의하자

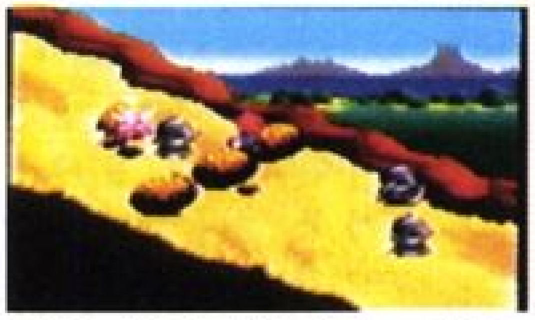


보스 크라운 브로스의 공격. 합체술이 뛰어나므로 가능한한 빨리 둘중 하나만 집중 공격으로 해치우자

부키 언덕

마리오 일행이 크라운 브로스를 해치우자 부키는 놀라며 피치를 안

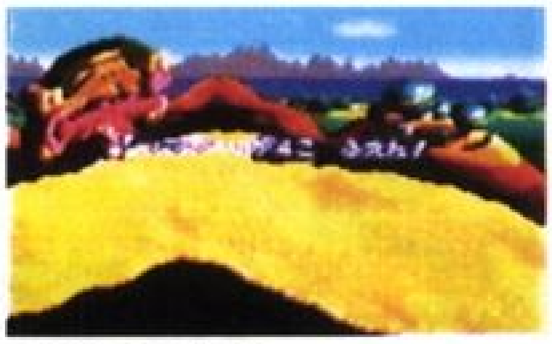
고 부키 언덕으로 도망친다. 마리오는 부하들과 드럼통의 방해를 뚫고 대 추격을 시작하는데...



부하들과 드럼통 위로 정확히 점프하고 그 반동을 이용해 도약하는 것이 이번 스테이지의 중요 포인트이다



피치 공주를 잡으면 플라워(FP회복)가 나온다



자신의 성적을 볼 수 있다

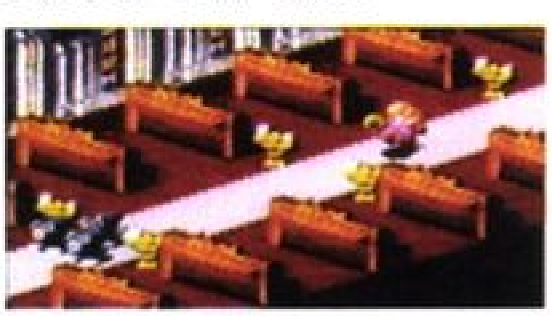
메리마리 타운

화려한 결혼식장과 호텔로 유명한 마리오월드의 명소 메리마리 타운. 하지만 지금은 부키가 예식장을 점령해 온통 혼란상태에 빠져있다. 마리오는 부키가 강제로 피치 공주와 결혼하려는 것을 알고 피치 공주를 구출하기 위해 결혼식장으로 돌입한다.

일단 메리마리 타운의 보스는 엄청나게 강하므로 마을의 도구점에서 장비를 강화하는 것이 우선이

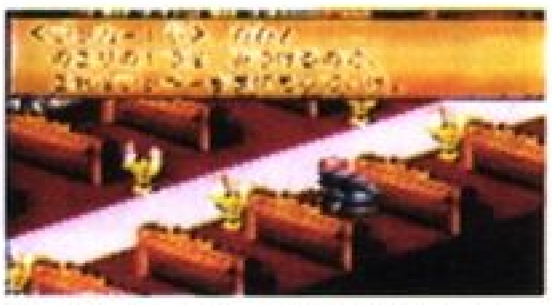


강력한 장비들로 준비하고 돌입하자



아까의 충격으로 결혼 예물을 잃어버린 부키

다. 그 뒤 결혼식장 뒤의 비밀 통로를 이용해 식장에 잠입하자.



부하들로부터 4가지 결혼 예물을 되찾아 부키에게 주자



마지막 예물은 이곳에 있다!



결혼 케익이 갑자기 몬스터로 변한다



케익의 다채로운 특수 공격은 엄청난 위력을 발휘한다

키노코 성

드디어 피치 공주를 구한 마리오는 공주와 함께 그리운 고향으로 향한다. 공주와 함께 성에 도착한 마리오는 대신을 만나 공주를 인계하고 현재 마리오월드가 처한 위기에 대해 말한다. 카지오의 검에 의해 스타로드가 파괴되었으며 사람들의 염원과 희망을 현실로 이루워주는 역할을 하는 스타로드가 파괴된 지금 빨리 스타피스를 모아 스타로드를 복구하지 않으면 사람들의 소원과 희망은 영원히 사라져버릴 것이라고 말한다.

대신은 사태의 심각성을 깨닫고 마리오에게 스타로드의 복구를 부탁한다. 피치 공주도 함께 가려 하지만 대신의 반대로 아쉬워하는 피치 공주를 뒤로 하고 마리오는 또 다른 스타피스를 찾아 성을 나선다. 성을 나서는 순간 공주의 방의 창문이 열리더니 우산을 낙하산삼아 공주가 뛰어내린다. 세계가 위험한 지경에 빠진 지금 마리오에게 모든 것을 맡기고 자신 혼자 편안하게 있을 수 없다는 것이다. 마리오는 기뻐하며 피치 공주와 함께 세계를 구하기 위한 여행을 떠난다.

케로케로 호수

또다른 스타피스의 행방을 알기 위해 케로케로 호수의 카엘 선인을 찾은 마리오. 마리오는 카엘 선인으로부터 사람들의 소원을 이룬 별이 수명을 다해 떨어진다는 언덕에 혹시 스타피스가 있을지도 모른다는 막연한 기대를 갖고 별이 내리는 언덕으로 향한다.



피치 공주의 귀환



대신 몰래 성을 탈출하는 피치 공주



카엘 선인은 별이 내리는 언덕의 존재에 대해 말해준다



이곳이 별이 내리는 언덕이다

별이 내리는 언덕

카엘 선인의 말대로 별이 내리는 언덕으로 온 마리오. 사람들의 소원이 유성이 되어 떨어지는 이곳도 스타로드가 파괴되어 더이상 별이 떨어지지 않는 것에 지노는 매우 슬퍼한다. 이곳은 보스도 없고 적도 강하지 않지만 지형이 매우 불안정해서 점프로 이동해야 한다. 그리고 다른 화면으로 넘어가기 위해 별 모양의 문을 열어야 하는데 주변에 있는 꽃들이 그 스위치이다.



꽃에 불이 들어오면 문이 열린다



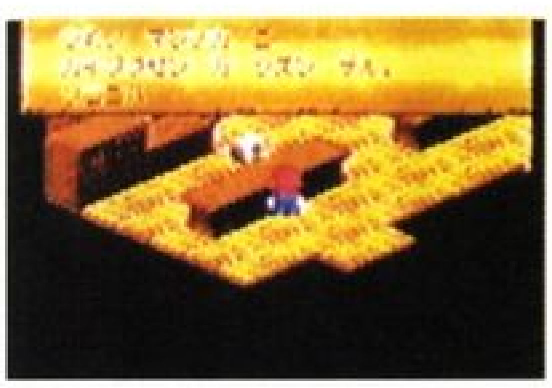
귀여운 몬스터들이 가득하다



4번째의 스타피스를 얻었다

리플 타운

별이 내리는 언덕을 지나 마리오가 도착한 곳은 바닷가에 위치한 경치 좋은 곳 리플 타운. 하지만 요즘은 대해적 죠나단 죤스가 나타나 마을 사람들을 공포의 도가니로 몰아넣고 있었다. 마리오는 해적의 손아귀에서 마을을 구하기 위해 바다로 향한다.



마을 사람들은 해적때문에 공포에 떨고 있다

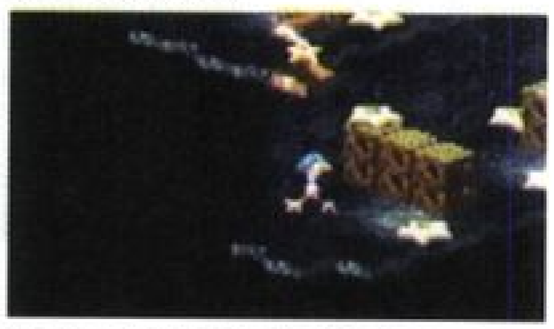
바다

해적 죠나단 죤스를 찾기 위해 해안 동굴을 통과하고 바다로 나간 마리오. 그곳에서 그는 거대한 침몰선을 발견하게 된다.

이번 스테이지는 그다지 어렵지는 않지만 중간에 별이 나오므로 정확한 타이밍으로 적을 없애고 단숨에 레벨 업을 노리자. 그리고 침몰선에 가기 전에 동굴에 있는 상점에서 세일러류의 방어구를 모두 장비하고 가는 것이 좋다.



적은 그리 강하지 않다



별을 먹고 무적이 되었을 때 대쉬로 최대한 많은 적을 쓰러뜨리자



상점에서 만반의 준비를 하고 가자. 성수도 많이 사놔야한다

침몰선

해적 조나단 죤스의 본거지인 침몰선에 침투한 마리오. 침몰선의 가장 깊은 곳으로 가면 6개의 방이 있는데 각각 그방을 클리어하면 원래 이 침몰선의 주인인 모험가 인디의 6가지 힌트를 얻는데 그것을 조합하여 이카가 갇혀 있는 방문을 열어야만 죠나단이 있는 곳으로 갈 수 있다.

각 방은 퍼즐 형식으로 되어 있고 퍼즐 난이도도 높은 데다가 일어를 모르면 클리어해도 소용이 없으므로 그냥 이카의 봉인을 푸는 암호를 바로 공개하겠다.

그것은 바로 「すいぞくかん」 방안에 숫자가 쓰여져 있는 블럭에 차례대로 암호를 입력하고 문 앞에 나팔같은 곳에다 말을 하면 이카의 봉인이 풀리게 되고 곧 바로 무시무시한 몬스터 이카와의 싸움이 시작된다.

일단 이카를 처치하고 이카가 있던 구멍으로 떨어지면 그곳부터는 죠나단의 구역이 시작된다. 곳곳에 숨겨져 있는 보물상자를 열어 특수 아이템을 얻은 뒤 죠나단이 있는 선장실로 돌입하지.

죠나단이 있는 선장실로 달려간 마리오는 죠나단이 가지고 있는 스타피스를 놓고 한판 승부를 벌이게 된다. 침몰선의 적들 레벨은 마리오보다 강력한 놈들만 있다. 하지만 대부분 언데드 계열의 몬스터이기 때문에 성수를 많이 준비해 간다면 그럭저럭 레벨 차를 극복할 수 있을 것이다.

VS 이카 이 거대한 오징어 몬스터는 10개의 발을 이용해 차례로 공격해 오는데 일단 발을 모두 처리한 후 몸통을 집중 공략하자. 부활 드링크를 이용해 장기전을 펼쳐야만 이길 수 있는 상대이다.



이카를 봉인한 인디라는 모험가의 쪽지



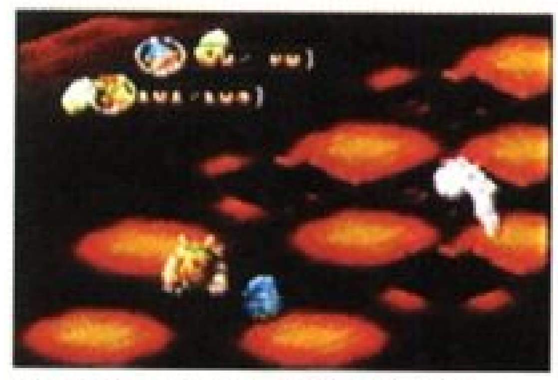
적은 강하지만 성수로 한방에 날려 보낼 수 있다



각종 힌트가 숨겨져 있는 6개의 방을 클리어하자



암호를 차례대로 입력하자



맛있는 오징어, 아니 적 캐릭터 이카와의 대결. 내구력은 엄청나지만 그리 강한 공격을 펼치지는 못한다



다리를 모두 처리하고 몸통을 집중 공격하는 것이 포인트



숨겨진 아이템들을 얻는 것이 중요하다

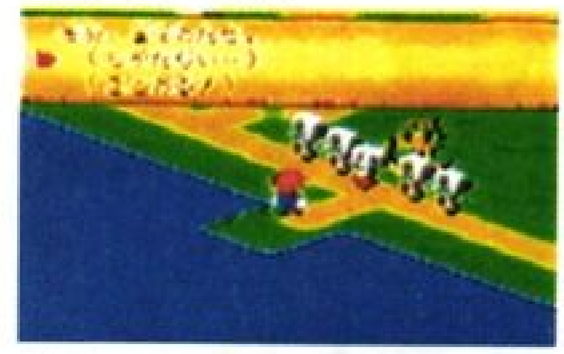


바다의 왕자 죠나단 죤스와의 대결

리플 타운

리플 타워에 돌아온 마리오를 기다리는 것은 카지오 군단의 야리드리히.

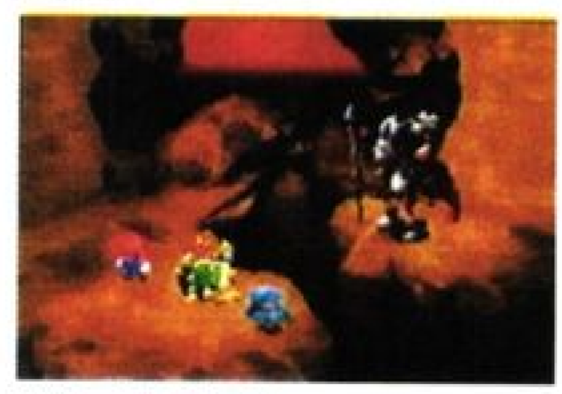
촌장을 가장한 그는 마을 사람들을 감금해 놓고 그들을 인질로 마리오에게 스타피스를 요구한다. 마을 사람들의 안전을 걱정하고 스타피스를 넘겨 주는 정의의 사도 마리오. 스타피스를 얻은 그는 마을 북서쪽의 언덕으로 가서 카지오의 비행선을 기다린다. 이때 죠나단이 나타나 스타피스는 자기 것이며 자신이 마리오에게 멋진 승부에 대가로 준 것이지 너같은 비겁자가 가지라고 준 것이 아니라고 말하며 야리드리히에게 스타피스를 빼앗아 마리오에게 돌려준다. 그러자 분개한 야리드리히는 피노키오의 모습을 버리고 본래의 모습을 나타내어 마리오를 노린다.



야리드리히의 협박에 어쩔 수 없이 스타피스를 건내는 마리오



의리의 사나이 죠나단의 등장으로 스타피스를 다시 찾게 된다



본색을 드러낸 야리드리히



이 창고에 마을 사람과 진짜 촌장이 갇혀 있다

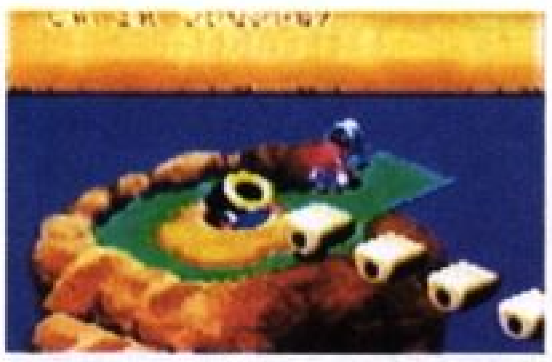
컨트리 로드

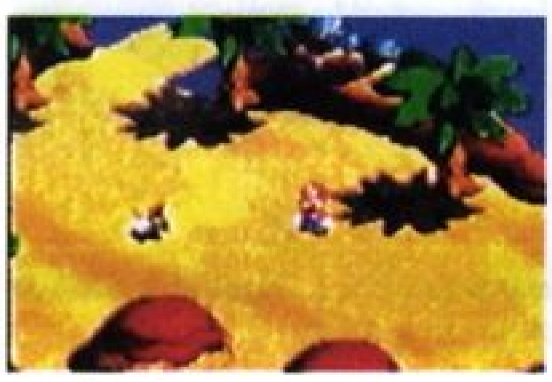
촌장은 마리오에게 전에 별을 보았다던 여행자가 있었다고 말하며 그를 만나보는 것이 도움이 될 것이라고 한다. 그는 악행을 그만두고 착하게 사는 몬스터들의 마을에 살고 있는데 그 몬스터 마을로 가려면 컨트리 로드를 지나야 한다. 그래서 마리오는 6번째 별을 찾는 단서를 얻기 위해 컨트리 로드로

향한다. 컨트리 로드는 점프로도 뛰어넘을 수 없는 높은 암벽으로 이루어져 있기 때문에 마리오를 날려주는 대포를 이용해서 진행해야 한다. 발사 타이밍에 따라 점프 거리가 달라지므로 주의하자.

일단 암벽 지대를 통과하면 사막 지대가 나오는데 사막에 있는 모래 구멍 중 병정 개미가 있는 구멍으로 들어가는 것을 계속 반복하면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.


대포를 이용하여 암벽을 오르자

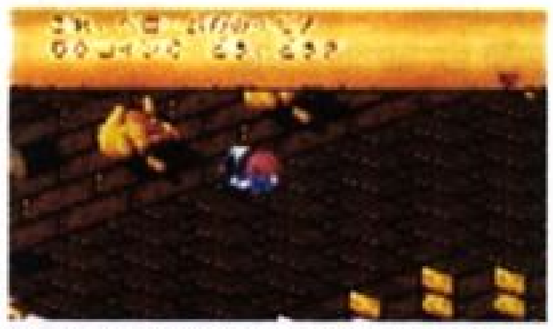

보너스 게임도 준비되어 있다. 날아오는 포탄을 피해 반대편으로 넘어가면 된다


병정 개미가 있는 모래구멍으로 들어가자


사막 밑에 숨겨져 있던 지하동굴. 이곳을 통과하면 베놈 신전이 나온다

베놈 신전

컨트리 로드의 지하동굴과 연결되어 있는 베놈 신전. 복잡하거나 어렵지는 않지만 강제적인 진행으로 마리오의 발을 묶는 곳이 많다. 일단 베놈을 만나면 곧장 전투로 들어가므로 그전에 만반의 준비를 해두는 것이 좋다. 이곳의 던전은 레벨이 낮은만큼 베놈은 그것을 커버하기 위해 굉장히 강하게 설정된 것같다. 특히 우리편을 삼켜 똑같은 복재를 만들어 공격하는 기술은 놀라울 정도이다. 부활 드링크를 적절히 이용해 장기전으로 나가는 것이 좋을 것이다.


베놈 조각상 3개의 버튼을 모두 올려야만 다음으로 넘어갈 수 있다


이 녀석을 해치워야 문이 열린다


베놈의 복제 공격!!


베놈의 브레스는 강력하므로 늘 HP의 여분을 남겨두어야 한다

몬스터 마을

악한 일에서 손을 떼고 선하게 사는 착한 괴물들의 마을인 몬스터 마을. 쿠파는 이곳에서 잃어버린 자신의 부하들을 만나게 된다. 모두들 쿠파에게 자신의 사정을 말하고 이제 정착하고 싶다고 하소연을 하는 그들을 쿠파는 자유롭게 살도록 허락한다.

일단 스타피스의 행방을 알기 위해 촌장에게 간 마리오는 6번째 스타피스가 구름 위에 있다는 사실을 알게 되고 파스파 비행대를 소개받고 그들의 도움으로 구름 나라로 가는 입구인 「높은 그림자」라고 불리우는 절벽을 오르게 된다.


잃어버렸던 쿠파의 부하들이 모두 이곳에 모여 살고 있었다


파스파 비행대를 소개해 주는 촌장

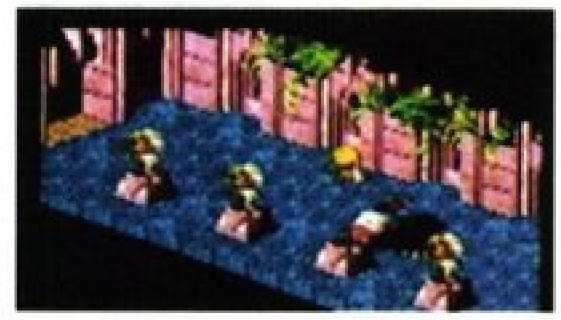

사막 입구에 높은 그림자로 가는 길이 있다


타이밍을 잘 맞추어 뛰어넘자


구름 나라로 가는 길목을 막고 있는 거대한 식인꽃. 3번 정도 부활하니 여유를 가지고 싸우자

마슈마로 왕국

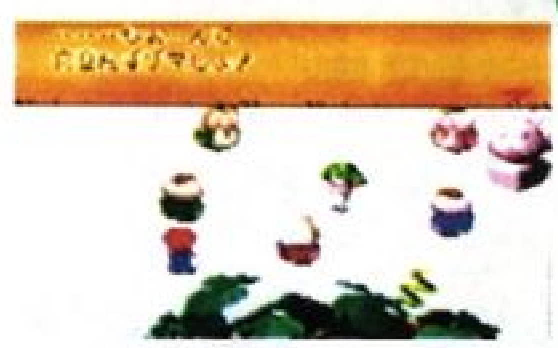
드디어 구름 위의 나라로 도착한 마리오. 그곳에서는 병든 왕과 실종된 왕자를 대신해 마리가타리라는 왕녀가 나라를 통치하고 있었다. 마리가타리라는 왕녀는 실종되었던 왕자를 찾았다며 거대한 까마귀를 국민에게 소개한다. 그 왕자의 이름은 마로! 마로는 자신과 같은 이름인 것을 알고 신기해하며 성 옆에 있는 진귀한 조각가의 집으로 간다. 조각가의 집에서 마로는 자신과 똑같이 생긴 조각상을 발견하고 의아해하는 한다. 그 조각상은 왕의 젊었을 때의 모습으로 가로는 마로가 진짜 왕자라는 것을 한눈에 알아보고 마로가 마리가타리의 눈을 피해 부모를 무사히 만날 수 있는 묘안 즉 조각상으로 변장해서 다른 조각들과 함께 묻어 들어가는 묘안을 생각해 낸다. 천심만고 끝에 자신을 발견하게 된 마로는 부모님을 찾기 위해 성에 무사히 침입하게 된다.


타이밍을 잘 맞추어 가로의 부리를 피하자


이놈을 물리쳐서 마리가타리가 있는 방으로 가자


이곳에 부모님이 계시다!!!


자꾸 공격을 가하다 보면 알이 깨지고 캐서린이라는 몬스터가 나온다

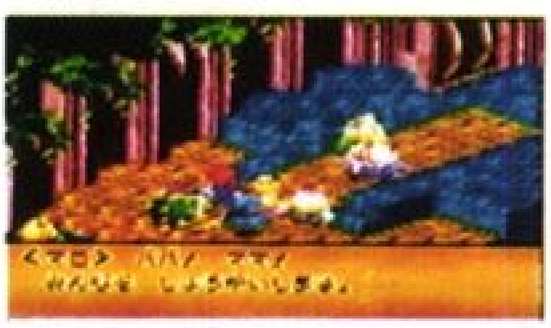

도망가는 마리가타리!

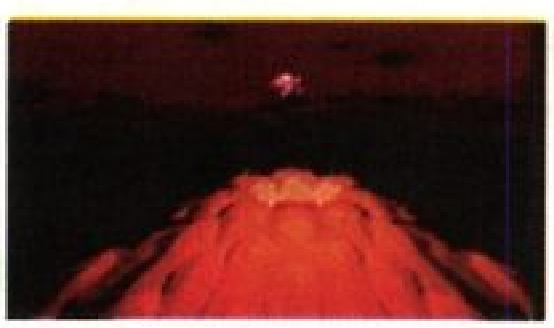

부모님이 갇혀 있는 방 열쇠를 구하기 위한 마리가타리와의 결전. 특수 공격이 여간 내기가 아니니 피치 공주로 회복에 집중해가며 싸워야한다

바렐 화산

마리가리타를 물리치고 무사히 부모님을 구한 마로와 그 일행은 6번째 스타피스가 있다는 바렐 화산으로 향한다. 화산 스테이지는 화염계 몬스터가 주류이므로 마로의 눈이나 비 공격은 꼭 필요하다. 그리고 파이프 던전에서 나왔던 용암 던전도 다시 등장하므로 점프 실력을 키워두는 것이 좋을 것이다. 보스인 화이어 드래곤은 HP가 9,000에 쓰러진 후 좀비로 부활하므로 회복 아이템을 많이 준비해주자. 부활하기 전엔 마법 공격에 약하고 좀비가 된 후엔 직접 공격에 약하다는 것을 염두에 두고 싸우자.

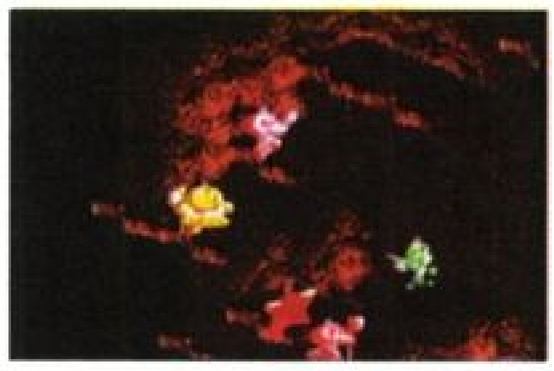
화이어 드래곤을 해치우고 6번째 스타피스를 얻는 순간 갑자기 스타피스를 훔쳐가는 이가 있으니 그들의 이름은 악의 오노 레인저. 카지오의 명령을 받아 스타피스를 탈취하러 온 것이다. 마리오는 스타피스를 되찾기 위해 그들의 전함에서 일전을 벌인다.


무사히 부모님을 구한 마로


화산으로 떨어지는 마리오


화염계 몬스터가 많다


화이어 드래곤은 마로의 몫이다


5명의 악의 화신 오노 레인저가 스타피스를 가로챘다


5명 각각 최고의 공격력을 가지고 있어 이 게임 최대의 난적이 될 것이다. 일단 지노를 레드 요시 드링크로 무적 상태로 만든 뒤 지노 프래쉬로 어느 정도 데미지를 준 다음 한명씩 처치해 나가자. 피치 공주로 회복을 쉬지않고 해야 살아남을 수 있다

쿠파 성

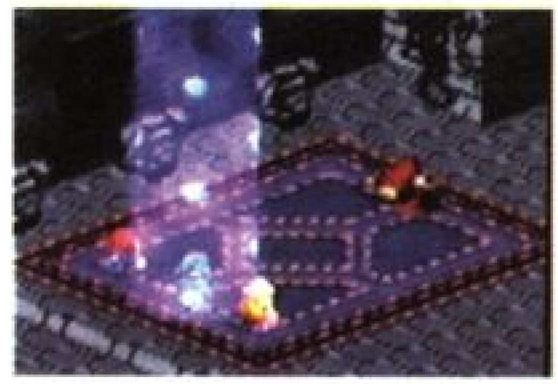
드디어 6번째 스타피스를 얻은 마리오는 마슈마로왕의 도움으로 구름버스를 타고 최후의 스타피스를 얻기 위해 쿠파 성으로 향한다. 쿠파의 도움으로 쿠파 성을 돌파한 마리오는 이 모든 일의 원인인 거대한 카지오의 검 카리바와 대면하게 되는데....

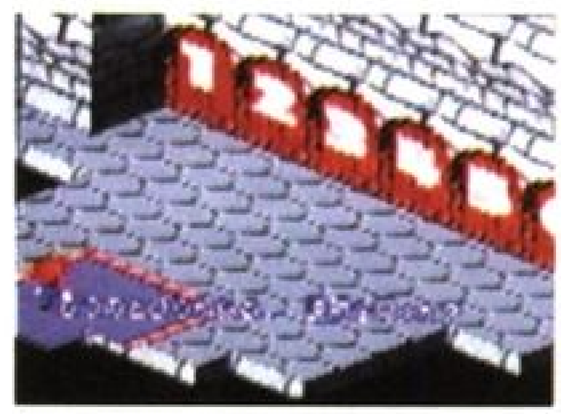
쿠파 성은 전투보다는 액션이나 퍼즐의 난이도가 엄청난 곳이다. 일단 쿠파 성의 최대의 관문은 6가지의 시련의 방인데 이 중 4개를 클리어해야만 앞으로 나아갈 수 있다. 방은 3종류로 나뉘어 있는데 전투 방, 퍼즐 방, 액션 방이다. 이 중 퍼즐 방은 굉장히 능숙함을 요하는 스테이지이므로 일어를 못하는 플레이어는 나머지 두가지의 방에서 몸으로 때워야 할 것이다.

일단 시련의 방을 통과하면 과거 쿠파와 일전을 벌이던 샹드리에가 나오는데 그곳에서 카지오 친위대장과 일전을 벌이게 된다. 친위대장을 쓰러뜨리면 바로 카리바와 만날 수 있다.

VS 카리바- 머리, 눈, 입으로 이루어진 카리바는 눈을 뜨고 있는 동안은 보호막이 생겨 본체인 머리를 공격할 수 없으므로 두눈 중 한쪽을 공격해 보호막을 제거하고 본체인 머리를 공격하자.


쿠파를 보고 동요하는 몬스터들


쿠파 군단의 마법 군단 대장이 카지오의 마법에 걸려 쿠파를 공격. 강력한 마법을 구사한다


시련의 방! 6개 중 4개를 통과해야 앞으로 진행이 가능하다


친위대장과의 일전. 마법 위주의 싸움을 벌이자


카리바의 눈을 못쓰게 한 뒤 머리를 집중 공략하자

무기공장

카리바를 쓰러뜨리자 카리바의 입이 열리더니 다른 차원으로 갈 수 있는 통로가 생긴다. 마리오는 마지막 스타피스를 찾기 위해 카지오가 기다리고 있는 미지의 차원으로 들어간다.

마리오가 도착한 곳은 칠흙같이 어두운 무기공장. 카지오는 오직 세상의 파괴를 위해 쉬지않고 무기를 만들고 있던 것이다. 무기공장은 쿠파 성에 비해 던전이 굉장히 간단하다.

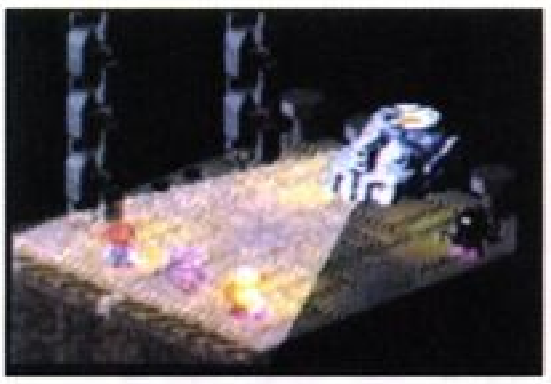
하지만 강제적인 전투와 보스전이 많아 상당한 시간이 소모될 것이다. 게다가 아이템 소모도 심해 규모있게 싸워야 한다. 일단 마리오, 지노, 피치 공주의 파티로 진행해 나가자.

VS 카지오- 마지막으로 카지오와의 전투에서 카지오를 일단 한번 쓰러뜨리면 더욱 강한 모습으로 변신하여 다시 싸우게 된다.
그러므로 처음 싸움에서 아이템을 너무 소비하지 않는 것이 좋다. 일단 피치 공주로 쉬지 않고 회복해 가며 몸-> 머리 순으로 끈질기게 공격해 가며 20분 정도 버티면 클리어할 수 있을 것이다.


음침한 카지오의 무기공장


메비우스는 강력한 특수 공격을 하므로 본체를 먼저 해치우고 종을 노리자. 점프 공격에 약점이 있으므로 마리오를 적극 활용하자


지금까지 나타났던 적들의 복제품이 대거 등장한다



공장장들과의 대결



카지오와의 대결. 일단 적을 부르는 용광로를 파괴한 뒤 카지오의 메가프레스에 주의하며 공략하자



카지오의 진짜 모습. 온몸이 무기로 되어 있다. 5가지 정도의 모습으로 바뀌는데 전차모습일 때 쏘는 마그넘은 데스의 효과가 있으므로 주의하자

궁극의 무기 & 방어 도구

비만 거북이 등딱지를 찾아라!!

마리오의 무기 중에 하나로 거북이 등딱지가 있는 것은 모두 알고 있는 사실. 하지만 여기서 그 거북이 등딱지의 최강 버전이 판명되었다!!

비만 거북이 등딱지는 물론 마리오의 무기로서도 최강의 파괴력을 자랑하며 모든 적 몬스터에게 큰 데미지를 줄 수가 있다. 게다가 비만 거북이 등딱지는 누구라도 장비할 수 있는 최강의 갑옷이기도 하다. 전투 중에는 장비를 교환하는 것은 『슈퍼 마리오 RPG』에서는 불가능하지만 예를들면 동굴 깊은 곳에서 몬스터의 종류에 따라 적절히 구분해서 사용할 수 있어 상당히 전투를 쉽게 할 수 있을 것이다. 특히 공격당해 데미지를 얻을 경우 파티 전체에 중대한 영향을 미치는 피치 공주 등에 장비하면 보스전도 쉽게 이길 수 있을 것이다. 단지 이 비만 거북이 등딱지가 어디에 있는가는 유감스럽지만 비밀!! 단지 어느 보석 상자 안에 숨겨져 있다는 것은 판명되었다.



이 화면 사진이 힌트

뚱뚱한 요시를 기르자!!

어! 이 둥글고 뚱뚱한 요시는?!

요스타 섬에 있던 요시의 아기를 기억하고 있을 것이다. 그 아기에게 요시의 쿠키를 먹이면 이렇게 뚱뚱보 요시로 성장한다. 그러나 이 뚱뚱보 요시의 매력은 그 체중의 육중함만은 아니다. 실제로 뚱뚱보 요시에게 먹인 요시의 쿠키의 수에 따라 다양한 아이템이 들어있는 알을 낳아 준다고 한다 물론 키노코같은 단순한 아이템이 아닌 것은 명백하다.



나는 뚱뚱보 요시

광산에서 발굴한 것을 취급하는 상점은 반드시 체크

도카티에는 재미있는 아이템을 팔고 있는 가게가 많지만 광산에서 발굴한 것을 취급하는 상점은 가보았는지?

여기에서는 다른 곳에서는 구입할 수 없는 것을 팔고 있다. 물론 이 아이템이 없어도 클리어하는 것은 가능하지만 모험 여행이므로 잔뜩 모아 보자.

이상한 알

피치가 러브러브 링을 장비하고 10번 사용하면 「양의 유혹」으로 바뀐다!! 이것은 적 몬스터를 어딘가로 데리고 가 버리는 파워가 있다. 게다가 이것으로 48마리의 몬스터를 유혹하면 「양의 공포」라는 아이템으로 변하는데 이것은 더욱 강력하다!!



「양의 공포」가 되면 적 전부를 없애 버린다



이것은 「양의 유혹」!

행운의 보석

행운의 보석을 전투 중에 사용하면 럭키 플라워가 나오는 상태가 되어 요시의 알 맞추기 게임이 가능하다. 단 10번 사용하면 없어진다!

메리마리 마을에는 비밀이 가득

메리마리 마을에서 피치 공주를 구한 후 부키의 키스를 받았을 것이다. 그러나 여기에도 숨겨진 비밀이 있다. 그것은 버진 로드의 촛불 수에 따라 이 장면이 변하는 것 같다. 재수가 좋으면 피치가 뜨거운 키스를 해 줄 수도

메리마리 마을에는 그밖에도 몇 개의 비밀이 있다. 그 중 하나가 이 스위트 룸. 안내해 주는 사람에게 팁을 주면 아이템을 받을 수 있고 투숙한 합계 수에 따라 기념품까지 선물로 준다. 투숙한 회수가 200번이 되면 기념으로 카에르 코인 20개라는 소문이!!



역시 부키보다는 피치가 더 달콤하지

카지노에 가는 데에는 이 두사람을 찾아라!!

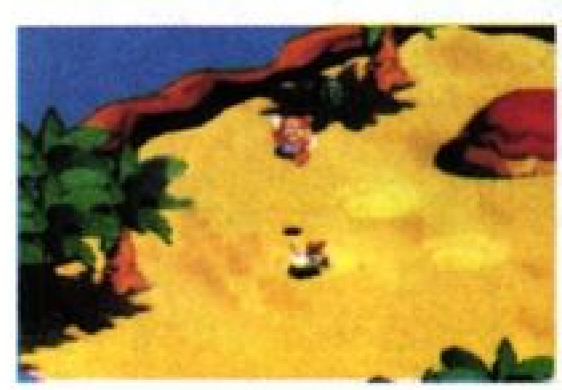
바야흐로 일류 RPG에는 비밀의 플레이 스포트가 있는 것은 상식!? 『슈퍼 마리오RPG』에도 역시 회원제 비밀 카지노인 「크라운 카지노」가 있다. 여기서는 몇 종류의 게임을 즐길 수 있게 되었으므로 기분전환에 안성맞춤인 놀이 장소이다!! 하지만 이 카지노가 회원제이므로 그렇게 간단하게 놀 수 있는 것은 아니다. 그 힌트를 주는 것은 저 크라운 브로스 형제! 어쨌든 크라운 카지노이므로 카지노의 실권을 쥐고 있는 것도 이 두사람!! 이 두사람을 어떻게든 찾아내서 몇번이나 말을 걸어 보는 것이 좋을 것이다!!



역시 카지노가 있다

궁극의 기술을 마스터하자!!

몬스터 중에는 필드 화면에서 머리 위로 탈 수 있으면 코인을 얻을 수 있는 녀석이 있다. 게다가 연속해서 밟을 수 있다면 입수하기 어려운 카에르 코인까지 얻을 수 있다고 한다. 전투 시라면 몬스터는 움직이지 않기 때문에 비교적 연속으로 밟기 쉽지만 필드 화면 상에서는 이것을 어떻게 클리어하는가가 포인트!! 그러나일단 익숙해지면 성공률도 높아진다.



머리 위를 주시하고 점프, 점프!!

SFC ☆•RPG

호러 어드벤처의 새 장을 연 캡콤의 야심작!



기 종	플레이 스테이션	제작사	캡콤
장 르	어드벤처	발매일	96년 3월 22일



바이오 하자드

굴지의 게임 메이커 캡콤의 최신 3D 리얼타임 서바이벌 어드벤처 게임『바이오 하자드』. 대전 액션 전문 메이커로 유명한 캡콤이 전혀 새로운 장르에 도전한다는 사실만으로 게이머들의 귀추를 모아왔던 타이틀이다. 일부에서는 캡콤 개발 팀의 전혀 새로운 양상으로의 방향 전환에 회의적인 태도를 보였지만 은근히 많은 사람들을 기다리게 했던 문제의 화제작『바이오 하자드』! 하지만 캡콤은 이런 사람들의 의심을 일축시킬 만한 경이롭고 완전 무결한 완성도로 우리에게 다가왔다.

프롤로그 - 참극의 서장

■Bio Hazard = 바이오 하자드. 생물 재해로 변이된 생명체를 뜻하는 신조어. 인간과 자연환경에 위협을 끼치는 생물학적 상황이나 생물학적 위험을 지칭함.

S.T.A.R.S. 수색용 초계 헬기 행방불명

1998년 라쿤시 아크레이 산맥 7월 24일. 아크레이 산맥 주변에 발발하고 있는 엽기적인 살인사건을 조사하기 위해 파견된 라쿤 시경에 배속된 특수 공작대 (통칭 S.T.A.R.S.)의 브라보 팀을 태운 수색용 헬리콥터가 소식이 두절되는 사고가 발생했다. 라쿤시 당국의 발표에 의하면 지난밤 S.T.A.R.S의 브라보팀은 조난자와의 접촉을 위해 아크레이 산맥 라쿤 포레스트의 현지 조사에 출동했지만 그날 새벽의 통신을 최후로 연락이 두절됐다고 한다. 시경 당국에서는 어떤 사건에 연루되어 있을 가능성이 높은 것으로 판단, 목격자들의 증언을 얻기 위해 S.T.A.R.S 알파팀을 라쿤시 일대에 파견, 탐문 수색에 들어갔다.
(1998년 7월 24일 「라쿤 프레스」 석간 발췌)

S.T.A.R.S 대원들

■ 크리스 레드포드



라쿤 시경 S.T.A.R.S 알파팀 소속. 물러설 줄 모르는 정신력과 강철 같은 육체를 겸비한 터프가이. 목표를 포착하면 절대 놓치는 일이 없다.

- 전투 능력이 높아 적극적으로 공격을 펼칠 수 있는 장점이 있다. 그러나 아이템을 6개밖에 가질 수 없기 때문에 신중한 판단이 요구되는 캐릭터이다.

■ 질 발렌타인

크리스와 같은 S.T.A.R.S 알파팀 소속. 지성적 여성이란 말은 바로 그녀를 위해 존재하는 말이다. 정확한 상황 판단으로 S.T.A.R.S를 위기 상황에서 모면시키는 역할을 한다. 또한 자물쇠를 따는 일과 같이 소도구를 이용한 특수 기술이 탁월하다.



- 아이템을 8개나 가질 수 있는 것이 최대의 특징. 무기, 탄약, 회복 아이템, 열쇠 등을 한번에 가지고 다닐 수 있다.
  키핑을 사용해 문이나 책상의 자물쇠를 여는 것도 가능하다.
  하지만 체력이 약해 전투시 세심한 주의가 필요하다.

■ 베리 버튼



크리스의 오랜 동료로 수많은 역경 속에서도 맡은 바 임무를 철두철미하게 수행하는 베테랑. 질과 행동을 같이 하는 베리는 아주 마음 든든한 동료가 되어 준다.

■ 알버트 웨스커



S.T.A.R.S 대장이며 알파팀의 대장도 겸임하고 있다. 외부 대기업으로부터 스카웃되어 온 냉철하고 예리한 통찰력을 지닌 사나이다.

■ 레베카 첸버스



화학 관계의 탁월한 지식을 자랑하는 신병으로 크리스와 행동을 같이 하게 된다. 이번이 첫 출동으로 그녀의 미숙한 행동이 가끔 플레이를 방해할 수도 있지만 그녀 나름대로 최선을 다해 역할을 수행한다.

생존을 위해 알아두어야 할 조항

바이오 하자드의 기본 시스템은 『어론 인 더 다크』나 『D의 식탁』과 상당히 유사하다. 하지만 그런 유사작들과는 차원이 틀릴 정도의 현장감이 극대화된 것이 특징이다.

■ 조작

조작은 3차원 게임의 공통적인 감각을 살리고 있으며 전진, 좌회전, 우회전, 후진으로 구성돼 있는 조작키와, 행동을 조작하는 네모 버튼, 대쉬의 X버튼, 사격이나 나이프를 장비시키는 L1버튼으로 구성된다. 조작감이 상당히 생소한 편이므로 익숙해지기 위해서는 어느 정도 시간을 투자해야 할 것이다.

■ 아이템

이 게임의 가장 큰 특징은 아이템에 있다. 다른 게임들처럼 비현실적일 정도로 여유있는 아이템 환경은 절대 기대하지 않는 것이 좋다. 아이템 하나 하나가 아쉬울 정도로 그 수가 지극히 한정되어 있다. 게다가 한번에 가지고 다닐 수 있는 수량 역시 6개에서 8개 정도로 아이템 소지에 신중을 기해야 한다. 게다가 아이템을 버릴 수도 없으므로 어딘가에 있는 아이템 박스에 보관해 두어야 한다. 만일 아무 생각없이 아이템을 관리한다면 플레이어는 괴물들에 의해 비참한 형상으로 죽음을 맞이하게 될 것이다.

■ 전투에 대한 사전 지식

저택을 조사하면 수많은 적들과 대치하게 된다. 하지만 탄약이 한정돼 있어 그 적들을 일일이 상대하다간 조만간 무장이 불가능한 불행한 사태가 벌어질 것이다. 그러므로 될 수 있는 대로 전투는 피하고 어쩔 수 없는 상황에만 발포하자. 일단 전투가 벌어지면 최대한 효율적으로 확실하게 사살하는 것이 중요하다.

주무기는 범위도 넓고 파워도 안정적인 샷건으로 하는 것이 좋다. 단, 탄환이 흩어지는 특성이 있으므로 충분히 접근한 뒤 근거리에서 발포해야 가장 큰 효과를 얻을 수 있다.



비밀 통로가 무수하게 많이 있다

■ 저택 조사

저택에는 수많은 방과 함정, 비밀 장치와 숨겨진 방들이 산재해 있다. 그러므로 각 방들을 조사하는 데에 세심한 주의가 필요하다. 책장을 밀어 그 뒤에 무엇이 있는지 비밀 스위치는 없는지 철저히 조사해야 한다.



적의 출혈의 양으로 생사 여부를 확인, 만일 죽지 않았다면 확인사살을 반드시 해야 한다

시나리오 공략

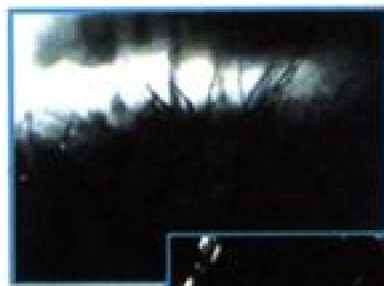
■ 악몽의 시작

브라보 팀 수색을 위해 파견된 알파 팀. 그들은 아크레이 산맥 중턱에서 피어오르는 연기를 발견하게 된다. 그 연기를 보고 묘한 예감이 든 알파 팀 일동은 즉시 그 연기의 진원지로 향한다.

그 불행한 예감은 적중하여 그곳에서 알파팀을 기다리는 것은 브라보 팀 헬기의 참혹한 잔해였다. 그러나 어찌된 일인지 장비 일체는 그 자리에 있었지만 생존자나 브라보 팀의 사체는 하나도 발견되지 않았다. 하지만 그것이 참극의 시작이었다.

헬기 추락 지점을 조사하던 브래드가 베레타를 발견하고 그것을 집어 든 순간 경악을 하고 만다. 그 총엔 주인의 것으로 보이는 손만이 비참하게 붙어 있었기 때문이다. 그 순간 그들 키만큼이나 높은 풀숲에서 하나의 민첩한 그림자가 브래드를 습격한다. 그것은 바로 그 도베르만의 모양을 한 맹수였다. 다른 일행들의 맹렬한 총격을 받고도 그 괴물은 꿈적도 하지 않고 시퍼렇게 번뜩이는 이빨로 브래드의 몸을 산산히 분해해 놓는다.

알파팀 일행은 이런 믿을 수 없는 참변을 목격하고 오직 생존을 위해 달리기 시작한다. 그러던 크리스의 눈앞에 거대한 저택이 나타난다. 무사히 저택 안으로 들어온 그들은 안도의 한숨을 쉬지만…



산 중턱에서 연기를 발견하는 알파팀



맹수로부터의 습격

■ 실종된 동료들

저택으로 들어온 질과 그 일행. 그들은 크리스의 모습이 보이지 않는 것을 깨닫게 된다. 순간 저택 안에서 총성이 울리고 일행은 그것이 크리스의 총격이라 판단하고 저택을 수색하기로 한다.

일단 대장인 웨스커는 중앙 홀을 확보하고 질과 베리가 홀 왼쪽의 식당을 조사하게 된다. 식당 안으로 들어온 질과 베리는 흥건한 피를 발견하게 되고 그것이 크리스의 것이 아닌가 생각한다. 베리가 그 혈흔을 조사하는 동안 질은 다른 장소를 수색하기 위해 식당 옆 문으로 나온다. 좁은 복도를 지나다 역겨운 체취가 흘러나옴을 느끼고 그 악취의 진원지를 찾기 위해 복도의 코너를 돌아선 순간. 그녀는 그 악취가 썩은 시체의 피 냄새라는 것을 알게 된다. 하지만 그보다 더욱 끔찍한 것은 그 시체들로 배를 채우는 괴물들이 이 저택 안을 배회한다는 것이다. 인간의 모습을 하고 있지만 지성이 결여된 불사의 생명체.

질은 황급히 베리가 있는 식당으로 돌아가고 베리의 도움으로 그 괴물을 물리치게 된다.

일단 그들은 대장인 웨스커에게 보고하기 위해 중앙 홀로 가지만 그의 모습 역시 보이질 않는다. 그들은 순간 온몸이 마비되는 듯한 공포의 전율을 느끼지만 다시 안정을 되찾고 베리는 다시 식당을 조사하고 질은 반대편 문을 조사하기 시작한다.



베리는 식당 바닥에서 혈흔을 발견한다



케네스의 시체로 배를 채우고 있는 괴물

■ 위험한 저택

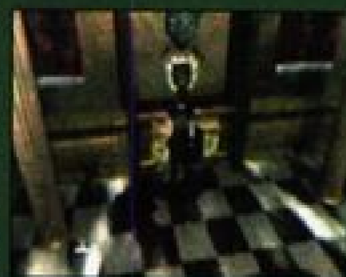
질은 자신을 짓누르기 위해 내려오는 천정과 열리지 않는 방문으로 인해 초 긴장 상태에 이른다. 순간 밖에서 베리의 목소리가 들려오고 베리는 질이 위험한 상태에 빠진 것을 알고 문을 부숴 질을 구해준다. 안도의 한숨을 쉬는 질. 하지만 냉정함을 잃지 않고 갑작스런 베리의 출현에 의문점을 갖게 된다. 베리는 분명 식당 쪽을 조사한다고 했는데 어떻게 갑자기 반대편에서 나타난 걸까….

베리는 왠지 미심쩍은 점이 있어 이곳을 먼저 조사하러 왔다고 대답하곤 조사를 계속하기 위해 떠난다. 질은 일단 나머지 부분을 마저 조사하기 위해 저택 깊은 곳으로 들어간다. 그 곳에서는 정원으로 나가는 출구를 발견하지만 굳게 잠겨 있는 문을 열 도리가 없다. 그 때 질의 시야에 들어오는 기이한 구멍과 나무 판넬. 거기엔 '서쪽에서 해가 지고 동쪽에서 달이 뜰 때 하늘엔 별이 빛나고 땅엔 바람이

수색 포인트

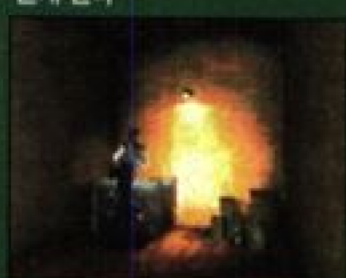
일단 베리와 헤어지고 나서 다시 식당으로 가자. 혈흔이 있던 벽난로를 조사하면 엠블렘을 얻을 수 있는데 이것을 가지고 케네스의 사체가 있던 오른쪽 복도로 나가자.

케네스의 사체에서 베레타 탄창 2개를 얻은 뒤 보도끝 오른쪽 방문을 키핑으로 열자. 그 방은 개인 바가 있는 공간인데 책장을 밀고 베토벤의 월광 악보를 입수한 뒤 그랜드 피아노 앞에서 악보를 사용하여 월광을 연주하자. 그러면 숨겨진 방의 통로가 생기는데 그 곳에 들어가 베토벤 조각상 아래 있는 골드 엠블렘을 얻자. 일단 골드 엠블렘을 빼내면 통로의 입구가 닫혀버린다. 이때 조금 전에 얻은 엠블렘을 끼워 넣으면 통로가 다시 열리는데 그 뒤 골드 엠블렘을 가지고 식당 벽 난로에 있던 엠블렘 자리에 골드 엠블렘을 끼우면 벽난로 위의 방패가 열리고 방패의 열쇠를 얻게 된다. 방패의 열쇠를 얻고 난 후에는 중앙 홀로 나가 조각상과 그림이 있는 반대편 방을 조사하자. 그 방에서 지도와 잉크 리본을 입수한 뒤 계속 진행하면 샷건이 있는 방이 나오는데 그 곳에서 샷건을 장식장에서 빼내면 함정이 가동돼 방에 갇히게 된다.


이곳에서 엠블렘과 방패의 열쇠를 얻게 된다


월광을 연주하는 질의 모습


숨겨진 방엔 골드 엠블렘이 있다


세이브 포인트와 아이템 박스가 있는 창고. 이곳에서는 제초제도 얻을 수 있다


샷건을 빼내면 함정이 가동된다

분다. 그때 인생은 열리리라'라는 글귀가 적혀 있다. 언뜻 보면 복잡한 문구같지만 이것은 정원으로 통하는 문을 여는 데 중요한 방법을 암시해 주는 것이다. 판넬에 있는 4개의 구멍이 각각 해, 달, 별, 바람을 가리키는 것으로 무엇인가 끼우게 되는 열쇠 구멍이다. 베리는 일단 생각을 정리하기 위해 홀로 돌아간다.


질을 짓누르기 위해 천정이 서서히 내려앉고 있다


외부로 나갈 수 있는 통로가 있다

■ 베일이 벗겨지는 참극의 서막

홀에서 베리와 합류한 질. 베리는 아무래도 무슨 일이 일어날 지 모르는 이 저택에서 아무 계획없이 움직이는 것은 위험하므로 일단 탈출구를 확보해 놓고 행동하는 것이 좋겠다고 제안한다.

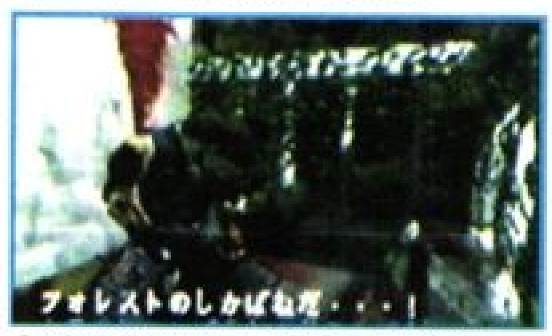
질은 탈출구가 그 정원으로 가는 길뿐이라는 것을 깨닫고 그 판넬에 끼울 4개의 크래프트(문양이 새겨진 열쇠)를 찾기로 결정하고 열리지 않는 방문의 키를 찾기 위해 2층으로 향한다. 2층을 수색하던 도중 질은 케네스에 이어 2번째 희생자를 발견하게 된다.

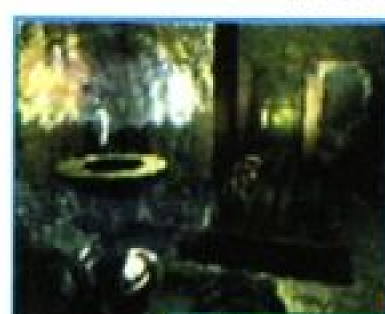
그는 포레스트 브라보 팀 경비담당 요원으로 그의 사체는 까마귀떼에 의해 심한 손상을 입고 있었다. 평소 대원들에게 신뢰가 깊던 그의 죽음에 안타까워하며 이제는 포레스트의 유품이 된 그레네이드 렌처를 가지고 수색을 계속한다. 2층을 통해 들어가지 못한 식당 옆 통로 반대편에 다다른 질은 안전한 장소를 발견하고 수색 기록을 남기고 장비를 점검한 뒤 수색을 계속한다. 저택 서쪽을 조사하던 중 질은 괴식물이 있는 방을 발견, 반대편에서 갑옷 조각이 달린 열쇠를 발견한다. 하지만 지능을 가진 흡혈 식물 때문에 속수무책이다. 이때 질의 눈에 들어온 것은 바로 그 식물에게 물을 공급하는 펌프였다.

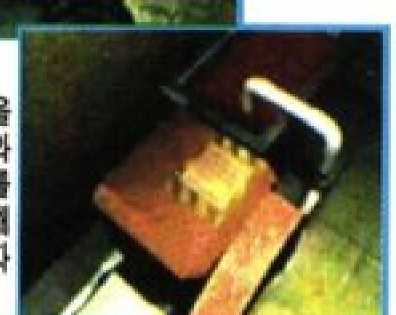
그녀는 아까 얻은 제초제를 그 펌프에 털어넣고 흡혈 식물을 제거한 뒤 무사히 열쇠를 입수하게 된다. 저택 내에서 얻을 수 있는 모든 열쇠를 얻은 질은 본격적인 수색에 들어 가고 일단 1층에서 전에 미처 조사하지 못했던 방들을 조사하게 된다. 그 곳에서 질은 이곳에 거주했던 것으로 보이는 연구원과 사육사가 남긴 문서 2개를 발견한다.

하나는 이 저택에서 감행된 동물 실험의 연구 자료로 사육사가 정체불명의 동물과 접촉하면서 이성을 잃어가는 모습을 기록해 둔 것이다. 2번째는 연구원의 유서로 이 저택에서 일어나고 있는 사건들을 명확하게 설명해 주고 있다.

인간을 습격해 오는 미지의 병마. 그리고 이 저택에서 행해진 일련의 생체 실험. 질은 이것들이 단순한 괴물 놀이가 아니라는 것을 깨닫고 서둘러 철수하기 위해 4개의 크래프트를 찾아나선다.


제 3의 희생자인 포레스트의 사체를 발견한 질


흡혈 식물의 방해 공작


흡혈 식물을 펌프와 제초제를 이용해 제거하자


갑옷의 열쇠를 입수


사육사의 일기를 입수하는 순간 벽장에서 좀비가 질의 목을 노리고 튀어 나온다


이곳에서 연구원의 유서를 발견하게 된다

■ 4개의 크래프트

상황의 위태로움을 감지하고 탈출구를 찾는 것에 더욱 박차를 가하는 질. 그녀는 집안 전체를 수색한 결과 크래프트가 있을 만한 범위를 미술관, 호랑이의 조각상이 있는 밀실, 갑옷 보관실, 3층 다락방, 이 4개의 방으로 축소시키고, 일단 미술실로 향한 질. 그 곳 입구엔 거대한 그림이 걸려 있고 그 곳엔 이 방의 비밀을 밝힐 수 있는 힌트인 '인간의 탄생에서 영원한 안식으로의 길'에 대한 성경 문구가 적혀 있다. 이때 인간의 성장 과정에 따라 그림 밑의 버튼을 누른 뒤 영원한 안식이라는 그림의 버튼을 누르면 그림이 돌아가면서 비밀 금고가 나타나고 그 곳에서 스타 크래프트를 얻게 된다. 그 뒤


일단 조각상을 움직여 독가스가 분출되는 구멍을 막은 뒤 바닥의 버튼을 누르면 장식장의 뚜껑이 열리면서 크래프트가 나온다

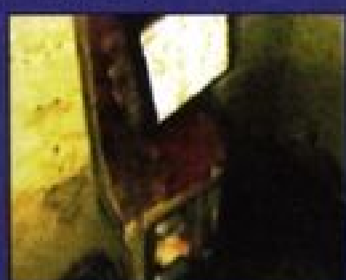

식당 2층에 있는 조각상을 1층으로 밀어 떨어뜨리자

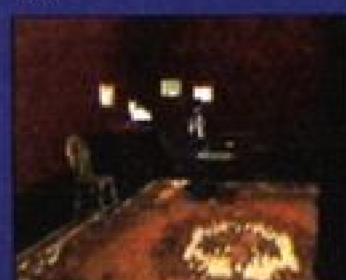
수색 포인트

일단 열쇠를 얻은 후에는 나머지 방들을 수색하는 것이 우선이다. 곳곳에 숨겨진 아이템들이 산재해 있으므로 주의깊게 진행해 나가지 않으면 안된다. 일단 2층에 있는 지포 라이타를 얻은 뒤 벽난로가 있는 2층 방으로 가자. 그 곳에 있는 벽난로에 불을 지피면 난로 위의 빈 액자에 2층 지도가 떠오르게 된다. 지도를 얻은 뒤 본격적인 수색에 들어가는데 일단 숨겨진 방이나 금고를 찾는 데 주력하자. 보통 이런 것들은 책장을 밀면 나오므로 빠짐없이 확인해 보는 것이 중요하다.


방 구석구석에 숨겨져 있는 각종 탄약들을 입수해야 살아남을 수 있다


라이터 발견!


난로에 불을 지피면 2층 지도가 나타난다

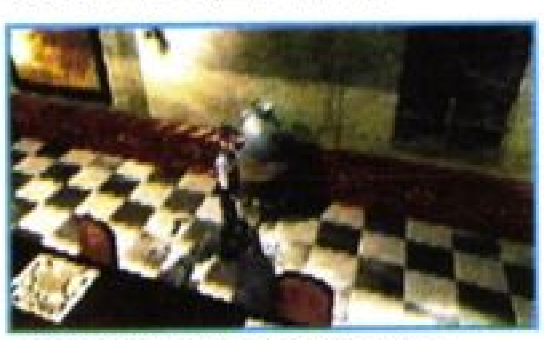

식물학 책을 얻어 허브의 사용법을 알아두자. 그린 허브는 회복, 블루 허브는 독 제거, 레드 허브는 각 허브들의 효능을 높여 주므로 잘 조합하여 사용하자

갑옷 보관실에서 크래프트를 얻은 그녀는 호랑이 상이 있는 1층 서쪽의 밀실로 간다. 그녀는 호랑이 조각에 '청색과 적색이 빛나는 호랑이 상'이라는 이름이 새겨져 있는 것을 보고 이 조각상의 이름과 어울리지 않는 다는 생각이 들어 식당에서 얻은 청색 보석을 조각의 눈에 끼워주는 순간 조각상이 반회전하며 윈드 크래프트를 발견할 수 있게 된다. 이제 마지막 남은 것은 문 크래프트. 그녀는 마지막 크래프트를 얻기 위해 3층 다락방으로 향한다.

그러나 그곳에서 그녀를 기다리는 것은 다름아닌 3번째 피해자 리차드. 다행이 아직 숨이 붙어 있는 그는 3층 다락에 있는 거대한 독사에 대해 경고하고 자신 역시 그 놈에게 당했다고 말해준다. 질은 리차드를 구하기 위해 1층 서쪽에 있는 휴식 장소에서 혈청을 가져다 주사하지만 리차드는 이미 상처가 너무 깊어 출혈을 견디지 못하고 꼭 살아남으라는 말만을 남기고 먼저 간 동료들 곁으로 떠난다.

리차드의 유품인 무전기를 받은 질은 눈가에 맺히는 눈물을 되삼키며 3층 별장으로 들어가 거대한 독사와 사투를 벌인다.


미술관에서 스타 크래프트를 입수하자


깨진 조각상에서 청색 보석을 얻을 수 있다


호랑이 조각상의 눈에 청색 보석을 박자


리차드는 꼭 살아남으라는 말만을 남기며 안타깝게 죽어간다


그레네이드 런처와 염산탄으로 공격하지 않으면 승부할 수 없다

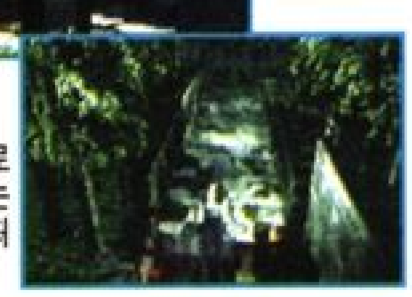
■ 저택 탈출

드디어 4개의 크래프트를 얻은 질은 중앙 정원으로의 통로를 무사히 빠져나가게 된다. 하지만 그녀 눈앞에 펼쳐진 것은 거대한 수로. 더이상 진행이 불가능할 정도로 깊은 곳이다. 하지만 그녀는 아까 나올 때 지나쳤던 창고에서 얻은 크랭크로 수로의 통로 끝에 있는 모종의 장치를 움직여 수문을 닫아 수로를 건넌 후 간이 엘리베이터를 이용해 지하 통로로 이동하게 된다. 그 음침하고 습기찬 좁은 통로를 지난 질을 기다리는 것은 또 다른 건물의 입구. 이미 더이상 물러설 곳은 없다고 느낀 그녀는 또 어떤 공포가 기다릴지 모르는 미궁의 건물 속으로 들어선다.


크래스트 4개를 끼워넣어 정원으로의 문을 연 질


계단을 움직여 선반 위의 크랭크를 얻도록 하자


이곳에서 수문을 컨트롤할 수 있다


지하 수로로 통하는 엘리베이터


새로운 건물이 그녀를 기다리고 있다

■ 기숙사

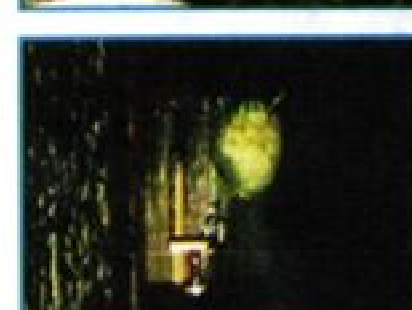
그녀는 건물 내부를 둘러본 결과 이 건물이 예전엔 기숙사로 사용됐던 건물이었음을 알게 된다. 앞에서 발견한 2장의 문서로 이 저택이 모종의 위험한 생체 실험을 하기 위한 곳임을 알게 된 질은 아마도 예전엔 이곳에 연구원들이 묵었을 것이라 판단하고 또 다른 단서를 찾기 위해 하나하나 차분히 조사하기 시작한다.

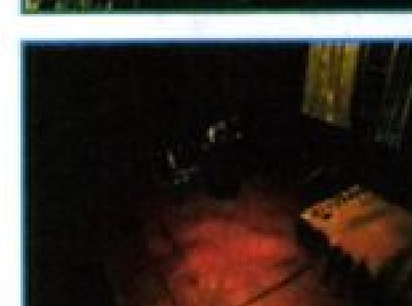
중앙 홀에서 기숙사 002호의 키를 얻은 질은 내부를 조사하면서 기괴한 분위기에 휩싸이게 된다. 기숙사는 밀림 속과 같이 곳곳에 나무 줄기로 보이는 조직이 기숙사 전체를 덮고 있었고 주위는 음습하게 젖어 있다.

전반적인 수색을 끝내고 002호실로 들어간 질은 기숙사의 내부 설계도와 프렌트 42란 기형 생물의 연구 보고서를 발견하게 된다. 프렌트 42의 보고서에는 연구원 중 한명이 참혹한 생체 실험에 못 견뎌 발작, 기숙사의 수문 제어 장치를 해제하고 제어실 열쇠를 감춰 기숙사 연구 시설을 마비시키고 3분의 1을 수장시켜 버렸는데 이때


001호실 화장실 욕조 속엔 제어실의 열쇠가 숨겨져 있었다


거대한 거미 등장. 그레네이드 런처로 사살하자

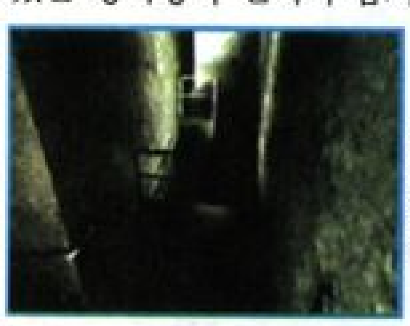

중앙 홀 벌집 뒤에 있는 탁자에 002호의 열쇠가 놓여 있다


002호실에는 지하 비밀 통로가…

물과 함께 웜스라는 약품이 유출되어 기숙사 내에 있던 실험용 식물들이 생장 폭주를 시작해 지능을 가진 생물체로 변이됐다는 것이다. 이것으로 기숙사에 대한 의문을 푼 그녀는 책장 뒤에 있던 지하 비밀 통로를 따라 지하로 내려가게 된다.

■ 프렌트 42

지하에서 그녀를 기다리고 있는 것은 물이 반쯤 차 있는 기숙사 제어실. 그녀는 물 속에 들어가 탐색을 하던 순간 이상한 물살의 움직임을 감지하게 된다. 그것은 바로 거대한 식인 상어. 이것은 기숙사 경비 시스템이 망가지면서 연구소 쪽에서 제어실에 풀어놓은 생물 병기였다. 질은 침착한 동작으로 제어실로 피신하고 제어실 내부에 있는 수문 개폐 장치를 이용해 제어실의 물을 빼낸다. 그 뒤 옆방의 전자 잠금장치를 해제한 뒤 내부를 조사하던 도중 003호실의 열쇠를 발견. 물이 빠져 무력해진 상어들을 뒤로 하고 다시 1층으로 올라온다. 중앙 홀에 있는 003호실. 그녀는 방 책장 속에서 붉은 책들 사이에 꽂혀 있는 한권의 흰 책을 발견한다. 그것은 연구원이 급히 꽂아 넣어둔 생화학 연구일지. 질은 그 자리에 001호실에서 입수한 붉은 책을 끼워 넣는다. 그러자 옆쪽에 있는 장식장이 밀리며 숨겨진 문이 나타난다. 그녀는 웬지모를 불안감에 휩싸여 조심스럽게 문 안으로 들어간다. 그곳에서 기다리고 있는 것은 거대 기형 식물체 프렌트 42! 그녀의 존재를 눈치챘는지 뿌리를 이용해 엄청난 공격을 해댄다. 프렌트 42의 공격에 질은 003호실의 화장실에서 얻은 화염탄으로 반격하고 거대 식물들은 불길 속에서 수그러든다. 이에 안심하고 있는 질에게 갑자기 반격을 가하는 프렌트 42. 거대한 뿌리줄기에 휘감겨 목숨에 위협을 받는 질에게 구세주가 나타난다. 그 구세주는 다름아닌 베리. 그는 화염 방사기로 질을 구한 뒤 아무래도 미심쩍은 기색이 있으니 저택의 수색을 다시 마무리해 보자고 제안한다.


박스를 이용해 건너도록 하자


식인 상어의 위협을 받는 질


제어실에서 수문을 제어해 물을 빼내자


제어실 옆 방에서 003호실 열쇠를 입수한다


이곳에 001호실에서 얻었던 붉은 책을 꽂아넣자


프렌트 42와의 처절한 싸움. 화염탄을 써야만 이길 수 있다


이곳에 저택 마지막 열쇠인 가면의 열쇠가 있다

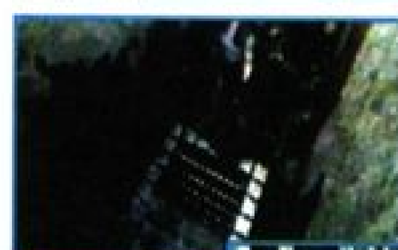
■ 다시 저택으로

저택의 마지막 문을 열 수 있는 투구의 열쇠를 얻은 질은 저택으로 돌아온다. 하지만 그녀 뒤엔 또 다른 위험이 엄습한다. 엄청난 운동 능력을 지닌 생물 병기가 그녀의 침입으로 풀려난 것이다. 새로운 적에 대한 준비를 갖춘 그녀는 그레네이드 탄을 난사하며 투구의 열쇠에 맞는 방으로 향한다. 그 곳은 넓고 작은 피아노가 갖추어진 거실. 깔끔한 분위기에 잠시 주춤하는 질에게 갑자기 거대한 뱀이 덮쳐온다. 다행히 민첩한 움직임으로 첫 일격을 피하고 렌처로 뱀의 머리를 날려버리고 바닥엔 커다란 구멍이 생긴다. 그때 베리가 나타나 그의 도움으로 로프를 타고 아래로 내려 가게 되지만 베리가 로프를 놓치는 바람에 그곳에 잠시 갇히게 된다. 그녀는 그곳에서 지하로 가는 작은 계단을 발견한다. 이 거대한 저택에 지하까지…

그녀는 베리의 도움으로 다시 올라오게 되고 베리는 자신이 알아낸 키워드 잠금 장치의 비밀 번호를 질에게 알려 준 뒤 사라진다. 그 비밀 번호로 갈 수 없었던 키워드 잠금 장치가 돼 있던 구역에 도착한 질. 그곳에 있던 박제실에서 그녀는 충격적인 사실이 적힌 편지를 발견하게 된다. 그것은 바로 보안부장으로 지내던 이곳 연구소장의 편지였다. S.T.A.R.S 멤버가 이곳에 조난되는 것도 상부의 조작이었으며 자신들은 단지 이 연구소의 생물병기의 실전 데이터를 얻는데 이용되었던 것이었으며 이곳에서 일어난 동료들의 죽음과 연구원들의 죽음이 모두 사고로 처리됐음을 알게 된다. 이 가공할 만한 음모에 휘말린 그녀는 극심한 허탈감과 분노에 치를 떤다. 자신들의 생명이 일개 연구 자료에 지나지 않았던가? 단지 상부에로의 맹목적인 충성의 댓가가 고작…

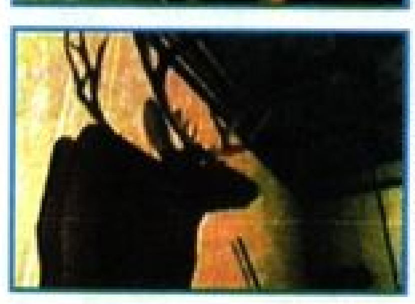
이 모든것을 안 질은 살아남는 것만이 최선의 복수라 생각하고 탈출 방법을 모색하게 된다.

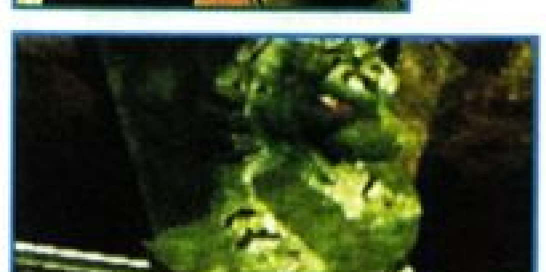

거대한 뱀의 출현


지하에 비밀 통로가…

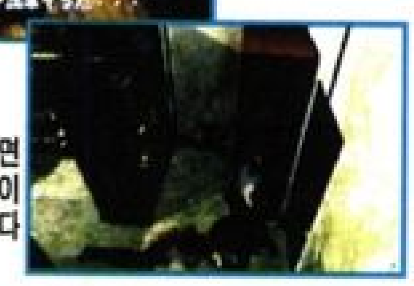

투구의 열쇠로 열 수 있는 또 다른 방엔 최후의 책이 있다. 이것을 조사해 보면 큰 독수리 메달을 얻을 수 있다


엘리베이터를 이용해 지하로 내려가자


박제실의 불을 끄고 순록 박제를 조사하면 붉은 보석이 나온다


호랑이 상에 나머지 붉은 보석을 박으면 살상병기 중 가장 강력한 무기인 매그넘을 얻을 수 있다


배테리를 얻어 수로 지하에 있던 또 다른 간이 엘리베이터를 가동시키자!


책장을 밀면 숨겨진 방이 나타난다

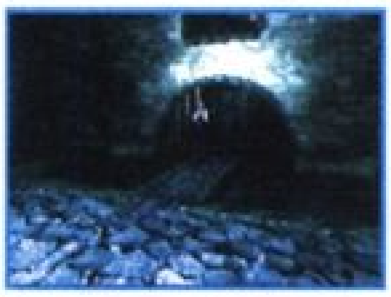

이곳에 있는 스위치를 누르면 구석에 스포트 라이트가 비치는데 그 자리에 조각상을 옮겨 놓으면 숨겨진 공간이 들어나고 그 곳에서 MO 디스크를 입수할 수 있게 된다

■ 지하 동굴

배테리를 입수한 질은 다시 지하 수로로 향해 작동되지 않았던 중앙 정원의 또 다른 간이 엘리베이터를 작동시키고 돌아오던 중 지하 수로 내부에 무엇인가가 숨겨져 있는 것을 발견. 다시 수로의 수문을 개방, 아까 작동시킨 엘리베이터로 지하 수로에 잠입한다. 흘러내리던 물살이 멈추자 모습을 드러낸 지하 동굴. 사다리를 발견해 지하 동굴로 들어간 질은 배리와 재회하게

된다. 베리는 안에서 사람의 목소리가 들린다고 말하고 같이 들어갈 것을 권하지만 무언가 미심쩍은 낌새를 느끼고 만류한다. 하지만 곧 총성이 들리고 그녀는 지하수로 내부로 돌격한다. 그 곳에서 그녀를 기다리고 있는 것은 브라보 팀의 대원인 부상당한 엔리코. 그는 S.T.R.A.S에 배신자가 있으며 자신들은 「엠브렐라」에게 이용당했다


수문을 개방시키고 엘리베이터를 이용해 지하 수로로 잠입


물이 없어지자 지하 동굴로의 입구가 모습을 드러낸다

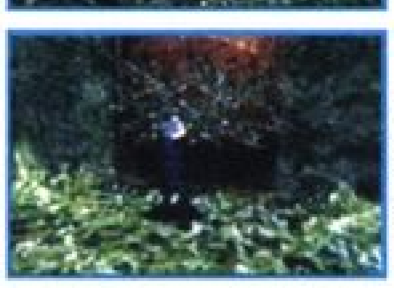

엔리코는 S.T.A.R.S 내부에 배신자가 있다고…

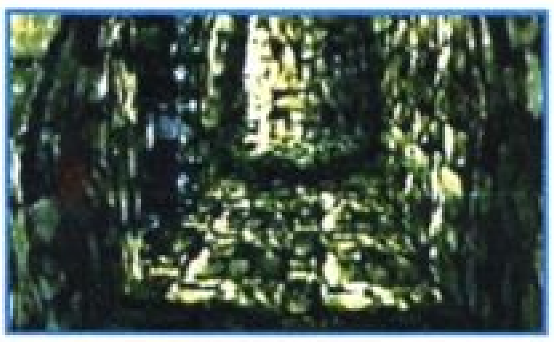

베리는 모두를 속인 것에 용서를 빌며 사진을 건넨다


크랭크를 이용해 동굴을 통과


떨어지는 거대한 암석에 주의하자


초대형 거미의 습격


나이프로 거미줄을 걷어내야만 문을 열 수 있다


두번째 암석 낙하 지점에서 크랭크로 구멍의 위치를 왼쪽으로 맞추면 숨겨진 방이 등장한다. 그 곳에서 최후의 책 한권과 그 안에 있는 사자의 메달을 입수하게 된다

고 말한다. 그 순간 그의 머리를 노리는 총탄이 날아와 그의 입을 막아버린다. 질은 황급히 엔리코를 죽인 범인을 따라나서지만 범인이 떨어뜨린 크랭크로 인해 놓쳐버리고 만다. 할 수 없이 동굴을 나가려던 질은 동굴 입구에서 베리를 만난다. 베리는 자신은 그와 같이 있던 괴물에게 당했으며 처음부터 모두를 속여 왔다고 말하며 용서를 빈다. 그리고 가족의 사진을 질에게 맡기며 꼭 살아남으라는 말을 남기고 숨진다. 질은 크랭크를 이용해 동굴을 돌파하고 헬기장이 있는 분수대로 빠져 나온다.

■ 숨겨진 연구실

동굴을 통해 나온 곳은 바로 분수대와 헬기장이 있는 정원. 하지만 헬기장 문은 굳게 용접돼 있어 탈출이 불가능하다. 질은 분수대에 최후의 책 속에 있던 메달을 끼우는 자리가 있는 것을 발견하고 두 개의 메달을 끼운다. 그 순간 분수대가 갈라지면서 지하로 내려가는 나선형 계단과 엘리베이터가 나타난다. 그것을 통해 도착한 곳은 바로 비밀리에 생체 실험을 하던 문제의 연구실. 질은 민첩하게 모든 곳을 조사한다.

그 결과 존이라는 연구원의 편지를 발견하게 되는데 그는 자신이 화학병기로 제조되었다가 유출된 바이러스에 감염된 것을 확인하고 애인인 에이더에게 남긴 마지막 편지였다. 그 편지에서 그는 이곳의 연구시설의 자료를 영상실에서 얻은 뒤 동력실 기폭장치를 가동시켜 이곳을 파괴하고 매스컴에다 이 추악한 연구를 폭로해 달라고 부탁한다. 질은 일단 보안 시스템 단말기가 있는 약품 실험실에서 그 단말기를 이용해 각 층의 전자 잠금장치를 해제시킨 뒤 수색에 들어간다.

질은 영상실에서 연구소 열쇠를 얻은 뒤 곳곳에 있는 3개의 패스코드를 MO 디스크를 이용해 해제하고 계단 옆으로 이동하던 중 실종됐던 크리스와 재회하게 된다. 그녀는 크리스가 갇혀있는 감옥 철문을 열기 위해 동력실에서 엘리베이터와 나머지 연구소 전력을 가동시키고 동력실 입구 반대편에 있는 엘리베이터를 이용해 실험실 보관소로 향한다. 하지만 그곳에서 그녀는 웨스커를 만나게 된다.

바로 S.T.A.R.S 대장인 웨스커가 배신자였던 것이다. S.T.A.R.S 파멸이 엠브렐라라는 거대 조직의 뜻이었으며 위험한 실험을 하던 도중 실제로 사고가 일어나 그것을 은닉하기 위해 S.T.A.R.S를 이용했다는 것이다. 생물병기 개발팀의 일원이었던 웨스터는 궁극의 생물 병기인 타일렌트를 보여 주겠다며 그녀를 실험실로 데려가며 그


단말기를 이용해 보안장치를 해제하자. 사용자 이름은 JOHN이고 암호는 존의 애인 이름을 딴 ADA. 지하 2층 잠금해제 패스워드는 MOLE이다


분수대 속에서 연구소로 통하는 입구가 나타난다


수술실의 통풍구를 통해 시체실로 잠입 2번째 패스 코드를 얻는다


3번째 패스코드는 동력실에 있다


영상실엔 연구실의 열쇠가 숨겨져 있다

곳에서 자신의 야망을 말한다.

그는 질을 처치하기 위해 타일렌트를 깨우지만 아이러니컬하게도 제어가 불가능한 상태가 돼버린 타일렌트의 손에 자신의 목숨을 잃게 되고 그의 야망은 허무하게 무너져 버린다. 질은 혼신의 힘을 다해 타일렌트를 물리치고 웨스커가 가지고 있던 감옥의 키를 가지고 크리스를 꺼내 연구실 입구의 비상용 출구를 이용해 헬기장으로 탈출하게 된다. 질의 신호탄에 의해 S.T.A.R.S 헬기가 도착하게 되고 그 둘은 길고 긴 악몽의 밤을 마감한다.


3개의 패스코드를 해제한 주인공


이곳을 통해 웨스커가 있는 실험실로 가게 된다


웨스커는 최강의 생물 병기인 타일렌트를 보여준다


타일렌트는 화염탄으로 쓰러뜨려야 한다


크리스를 구출한 주인공



팬저 드래군 쯔바이

제작사	세가	기 종	새턴
장 르	3D 슈팅	발매일	96년 3월 22일

드디어 새턴의 팬들이라면 누구나 기대하던 「팬저 드래군 쯔바이」가 발매되었다. 화면 안에 등장하는 모든 그래픽들이 모두 3D CG로 되어 있으며 전작보다 더욱 다양한 시스템을 가지고 또 다시 돌아왔다.

한층 파워 업된 '쯔바이'

게임도중 루트분기가 생긴다

게임을 플레이하는 도중 2갈래의 분기점이 생기게 된다. 이 분기점은 어느쪽으로 향하는가에 따라서 등장하는 적들과 자신이 즐기고 있는 에피소드의 마지막 부분에 있는 보스가 달라지게 된다. 그렇다고해서 모든 에피소드에 분기점이 있는 것은 아니다.



위의 사진과 같이 두갈래의 분기점이 생긴다

지상전과 공중전으로 나뉜다

'쯔바이'에서는 전작과 달리 지상전과 공중전으로 나눠게 된다. 물론 이것은 드래곤의 성장과도 관계가 있다고 볼 수 있다. 처음에는 당연히 지상에서 전투를 하게 되지만, 점점 게임에 들어서게 되면서 드래곤이 날개를 펼쳐 하늘로 날아오르게 된다.



지상에서 싸우는 화면



공중에서 싸우는 화면

'바사커 게이지'를 적절하게 사용

체력 게이지 위를 살펴보게 되면 또다른 게이지가 보일 것이다. 이것이 바로 '바사커 게이지'이다. 게임상에 등장하는 공성생물들을 없애게 되면 바사커 게이지가 조금씩 증가하게 되는데 이 게이지가 모두 차게 되면 스페셜 공격을 펼칠 수 있다. 꼭 모두 차지 않더라도 사용할 수 있으므로 적절하게 사용하도록.

레이더를 유용하게 활용

화면의 오른쪽 상단을 보면 레이더가 보일 것이다. 이 레이더는 적들이 등장하는 곳을 표시해 주는 역할을 해 준다. 레이더를 잘 이용해 적들이 등장하는 곳을 파악해 공격을 하자. 주의할 점은 레이더 정면에 적들이 표시되었다고 정면만 봐서는 안된다. 상단에서 출현할 때도 있으므로 명심하도록.



바사크 게이지를 보스에게 사용하는 모습



오른쪽 상단 화면에 레이더가 있다. 잘 활용하도록

'쯔바이' 만의 독특한 시스템

쯔바이에 들어서면서 여러가지 시스템들이 전작과 많이 추가되었다. 이러한 시스템들을 알아보도록 하겠다.

1. 전작 보다 넓어진 시점

전작에서는 전, 후, 좌, 우로만 시점이 변경되었다. 하지만 쯔바이에서는 상방향과 하방향을 모두 볼 수 있게 되었다. 이 시스템으로 더욱 복잡해졌다는 말도 있지만 그래도 재미는 더욱 플러스가 된 듯하다. 그리고 L, R 버튼으로밖에 변경할 수 없었던 시점을 쯔바이에서는 방향 버튼만으로도 시점을 변경할 수 있게 되었다.



쯔바이에서는 상단 화면까지도 볼 수 있다

2. 다양한 시점의 카메라 앵글

쯔바이에서 추가된 것 중 하나가 다양한 시점으로 볼 수 있게 된 카메라 앵글이다. 물론 이 시스템은 전작에서도 있었지만 쯔바이에 들어와서는 더욱 많이 추가 되었다. 예를 들자면 공중전함 또는 공성생물이 등장했을 경우 카메라의 앵글이 자주 바뀌게 된다. 이러한 시스템은 스테이지 1부터 마지막 스테이지까지.



여러가지로 카메라 앵글이 바뀌게 된다

조작방법

방향키	드래곤을 전, 후, 좌, 우, 상, 하로 조작한다
A, B, C 버튼	건으로 보통의 공격을 한다. 눌렀다 적에게 타게트를 맞춘 후 떼면 레이저 공격을 한다
X, Y, Z 버튼	바사커 게이지가 차 있을 경우 스페셜 공격을 한다
L 버튼	왼쪽으로 시점을 바꾼다
R 버튼	오른쪽으로 시점을 바꾼다

프롤로그…

- 소년과 드래곤의 만남 -

고아인 소년 랜디. 그의 마을에서는 크리어(탈 수 있는 동물)의 변종은 불길한 상징으로 그 자리에서 죽이는 것이 원칙이다. 하지만 랜디는 어떤 한마리의 변종에 아직 보지 못한 드래곤의 모습을 느끼고 '라기'라는 이름을 붙여 숨겨서 키우기 시작했다.

그후 1년... 랜디는 성장한 라기를 타보기도 하고 마을 근처의 언덕에서 비행훈련을 하기도 했다. 그 때 마을 쪽에서 섬광이 빛나기 시작하는데....











STARTING DESEINY

황폐화된 마을에서 첫번째 스테이지는 시작된다. 처음에 등장하는 적들은 공성생물과 고대 로보트들이다. 게임 도중 갑자기 위에 있던 거대한 공중전함이 돌을 떨어뜨리게 된다. 공성생물들을 없애면서 진행을 하다 보면 보스처럼 보이는 거대한 공성생물이 보인다. 하지만 아직은 이녀석과 전투할 때는 아니다. 이곳을 지나게 되면 드래곤이 날개를 펼쳐 하늘을 날게 된다. 하지만 갑자기 등장한 드래곤에 의해 다시 지상으로 떨어지게 된다. 이번 스테이지는 보스가 등장하지 않는다.


황폐화된 마을에서 시작된다


계속해서 등장하는 공성생물들



이녀석이 보인 것같지만....

에피소드 2 (EPISODE 2)

웅장한 분위기를 풍기는 듯한 스테이지다. 처음 게임에 들어서자마자 뒤에서 전갈 비슷한 공성생물이 3마리 출현한다. 보통의 공격으로는 힘이 드니 타게트을 지정해 레이저로 공격을 하자. 이 녀석들을 없애면 하늘에서 몇마리의 공성생물이 또다시 등장한다.

이곳에서 드디어 첫번째 분기점이 등장하게 되는데, 어느곳으로 가든 어렵지는 않으니 계속 진행하도록. 앞으로 전진을 하면 거대한 하늘이 보이고 드래곤은 또다시 날개를 펴서 하늘을 날게 된다. 이곳에서는 거대한 기구들이 등장해 철퇴와 비슷한 폭탄으로 공격해 온다. 이곳을 지나면 다시 지상으로 내려와 보스와 대결해게 된다.

에피소드2의 보스는 하늘을 날아다니는 공중전함으로 수많은 미사일을 발사해 오며 공격한다. 날아오는 미사일만 제대로 처리한다면 그다지 어렵지는 않다. 보스의 에너지가 조금 남아있을 때 떨어지는 파편으로 인해 피해를 입을 수 있으니 주의하자.


계속해서 추적하는 주인공


왼쪽 분기점으로 간다면 하늘을 나는 모습을 볼 수 있다


오른쪽 분기점으로 가면 거대한 요새와 싸우게 된다


에피소드2의 보스. 거대한 공중전함이다

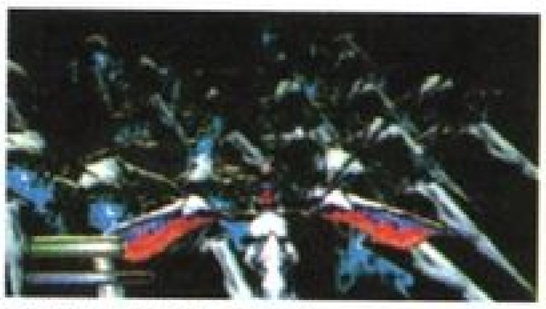
에피소드 3 (EPISODE 3)

이번 스테이지는 나무가 우거진 울창한 숲속이다. 처음에는 뒤에서 갑자기 하늘을 날아다니는 공성생물 3마리가 등장한다. 이곳에 주로 등장하는 적들로는 하늘을 날아다니는 공성생물과 땅속에서 갑자기 등장하는 지네와 비슷하게 생긴 공성생물이다. 지네와 비슷하게 생긴 공성생물은 타게트를 맞춘 후 공격을 해도 잘 죽지 않기 때문에 조금 짜증이 날 것이다. 이곳의 보스로는 처음 스테이지에서 보았던 거대한 공성생물이다. 이 녀석은 긴 다리로 이리저리 왔다갔다 하면서 주인공을 혼란스럽게 한다. 주로 사용하는 공격은 원형폭탄이다. 이 공격만 주의한다면 이 녀석도 그다지 어려운 편은 아니다. 가끔가다 땅에 이상한 물체를 떨어뜨리기도 하는데, 이 물체는 화산의 분화구처럼 주인공이 근처에 오면 불을 뿜으며 공격을 한다.


왼쪽 분기점으로 가면 거대한 공성생물들이...


오른쪽 분기점으로 가면 거대한 지네모양의 공성생물이...


에피소드 3의 보스. 처음 스테이지에서 등장했던 캐릭터다


엄청나게 등장해오는 공성생물



에피소드 4 (EPISODE 4)

드디어 이상한(?) 동굴로 진입한 주인공과 드래곤. 이곳은 아주 까다로운 곳 중 하나이다. 아주 정신이 없는 스테이지며 카메라의 앵글도 정신없이 바뀌기 때문에 정신을 똑바로 차리지 않는다면 쉽게 죽고 말 것이다. 이 스테이지의 밑바닥에는 물이 있는데, 물속에서 엄청난 숫자의 공성생물들이 등장한다. 주로 공격하는 방법은 원형폭탄과 레이저 공격이다.


원형폭탄을 사용해 공격해 온다


레이저와 원형폭탄을 사용해 공격해 온다


드디어 동굴로 진입!


중간보스의 등장


보스의 등장!

조금 진행하다 보면 물속에서 지렁이와 비슷하게 생긴 공성생물이 등장하게 되는데, 이때에는 재빨리 타게트를 지정한 뒤 레이저로 공격하자.

이곳의 보스로는 물속에서 등장하는 거대한 공성생물이다. 처음의 공격은 보통의 원형폭탄이지만 조금 진행하면 이상한 폭탄을 사용한다. 보스가 이 폭탄을 사용했을 때 폭탄을 없애려고 레이저를 쏘면 폭탄이 터지면서 엄청난 탄알들이 나온다. 그러니 위와같은 공격이 나오면 아무것도 쏘지 말고 있을 것.

에피소드 5 (EPISODE 5)

하얀 눈이 내리는 스테이지이다. 처음에는 거대한 중간보스격인 공성생물이 등장하게 되며 이 녀석의 공격은 원형폭탄을 주로 사용한다. 거대한 공성생물을 물리치면 물속에서 지렁이와 비슷한 생물이 등장하게 된다. 이곳의 보스로는 처음에 등장했던 중간보스와 비슷하게 생긴 녀석이다. 하지만 보스의 주위에는 방패(?)와 비슷한 것이 돌고 있어 공격할 때마다 모두 방어해 버린다. 보스는 거대한 레이저와 미사일로 공격을 해 온다. 에너지가 반쯤 없어졌을 때 갑자기 앞으로 달려오며 원형폭탄을 사용해 공격해 오니 주의 하자.


이번 스테이지는 눈이 내린다


지렁이와 비슷한 공성생물


중간보스의 등장! 엄청난 공격을 해 온다


보스의 등장!
보스의 주위에는 방패가 있어 공격이 어렵다

에피소드 6 (EPISODE 6)

처음에 게임에 들어서게 되면 거대한 공중전함이 앞에 펼쳐지게 된다. 엄청나게 등장하는 공성생물들과 공중전함에서 내뿜어대는 레이저가 주인공을 공격한다. 이곳에서는 되도록 바사커 게이지를 빨리 채우도록. 공중전함 안으로 들어가 벽 사방에 붙어 있는 생물들을 없애면 다시 밖으로 나오게 되는데, 이곳에서 배를 젓는 노(?)와 비슷한 것을 파괴해야 된다.

이것을 파괴하면 다시 전함의 안으로 들어가게 된다. 이곳에서 등장하는 생물들을 모두 없애고 나면 이제 보스와 전투를 하게 된다. 이곳의 보스는 전함의 중심부이다. 보스는 수많은 레이저를 쏘며 공격해 온다.

에너지가 반쯤 남았을 때 전류와


드디어 공중전함과의 대결이다


일단 3개의 노를 터트리자


보스의 등장. 보스는 레이저로 공격해 온다

비슷한 공격을 하는데, 이때에는 시계방향으로 돌면서 피하도록.



에너지가 반쯤 남으면 전류와 비슷한 공격을 해 온다.

마지막 에피소드 (LAST EPISODE)

공중전함을 파괴한 주인공은 드디어 거대한 용과 마주치게 된다. 드디어 마지막 보스와 최후의 싸움이다. 우선 이 녀석의 약점은 머리이다. 처음 꼬리를 보였을 때 갑자기 엄청난 거품(?)으로 공격해 오니 무조건 게임이 시작되면 왼쪽, 또는 오른쪽으로 피하도록.

이 공격이 끝나면 또 다시 엄청난 폭탄으로 공격을 해 온다. 가끔 가다 몸 주위에 달려 있는 촉수를 세우고 돌진해 오는 경우가 있으니 촉수의 사이로 잘 피하자. 일단 보스의 공격이 시작되면 무조건 피하다가 공격이 끝나면 바사크 게이지를 사용하거나 공격을 하자. 보스의 에너지가 2/3쯤 없어졌을 때 레이저로 공격하는데 이때에는 시계방향으로 돌면서 피하도록.

보스를 물리치게 되면 주위에 달려 있던 잡다한 것들이 모두 떨어져 나가게 된다. 그리고... 물리쳤다고 해서 너무 좋아하지 말자. 갑자기 보스의 에너지 게이지가 또다시 차면서... 진짜 보스와의 싸움이 시작된다. 이 녀석은 아주 간단하다. 그다지 많은 공격을 하지 않고 이리저리 왔다갔다 정신없이 돌아다니며 주인공을 혼란스럽게 한다. 가끔 원형폭탄으로 공격할 때가 있는데 이때는 여느때와 마찬가지로 시계방향으로 돌면서 공격을 피하도록 하자. 이 녀석은 스피드가 상당히 빨라 일단 타겟을 지정한 뒤 레이저로 공격을 하자.



드디어 마지막 보스. 엄청나게 큰 녀석이다

그리고 엔딩...

마지막 보스를 물리친 주인공. 마지막 보스는 바다속으로 떨어져 버린다.

태평스럽게 하늘을 날고 있는 주인공의 위에는 또다시 거대한 공중전함이 등장한다. 드래곤은 자신의 힘을 사용해 주인공을 내려놓은 뒤 전함을 향해 돌진을 하게 된다. 거대한 빛과... 이상한 일들이 주인공의 눈앞에 펼쳐지게 된다. 드래곤이 어렸을 때의 일... 그리고 전작의 일들이... 전작의 마지막 보스가 폭파되듯이 공중전함도 거대한 빛을 발하며 폭파되었다. 주인공은 정신을 잃은 채로... 눈을 떠 보니 거대한 공중전함이 뒤에 추락해 있었다. 그리고 전함안을 살펴 보던중 전함의 중심부에서 드래곤을 발견하게 되었다. 힘없이 죽어 있는 드래곤을...하지만...아직도 드래곤의 빛은 살아있는데...



처음엔 거품(?)과 비슷한 공격을 해 온다



최종 보스. 스피드가 빨라 공격하기 어렵다



촉수 공격. 촉수 사이로 빠져 나가자



드래곤은 공중전함과 자폭을 하게 되고...



추락한 공중전함의 모습



또다시 공중전함이 등장한다.



힘없이 죽어간 드래곤의 모습

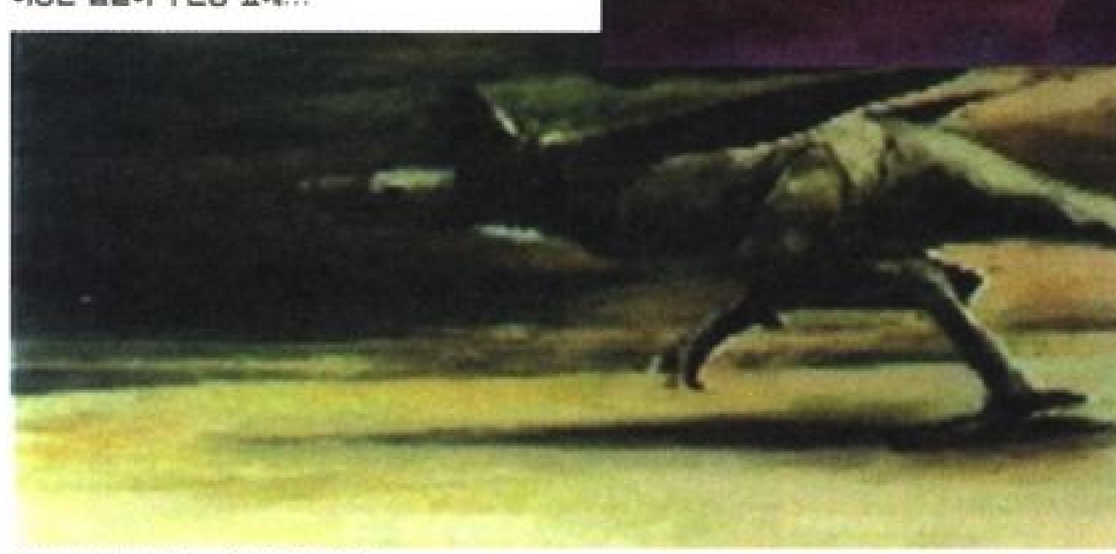


드래곤의 힘으로 주인공을 내려 놓는다



이상한 일들이 주인공 앞에...





엔딩 뒤에는 멋있는 원화가 들어있다

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 4월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	4/5	루드라의 비보	스퀘어	9,800엔
SFC	4/12	슈퍼퐁 DX	유타카	6,800엔
SFC	4/12	마법진 구루구루2	에닉스	8,000엔
SFC	4/26	J리그 익사이트 스테이지'96	에폭사	7,980엔
SFC	4/예정	고킨조 모험대	파이오니아LDC	7,980엔
SFC	4/예정	점핑 더비	나그자트	9,800엔
SFC	4/예정	슈퍼 봄버맨4	허드슨	미 정
SFC	4/29	미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	7,980엔
SFC	4/29	슈퍼 화이어 프로 레스링X	휴먼	8,000엔
SFC	4/29	슈퍼 포메이션 사커 '96	휴먼	7,500엔
PS	4/19	오버 드라이빙DX	E.A.빅터	5,800엔
PS	4/19	둠	소프트 뱅크	미 정
PS	4/26	레이스 드라이빙 a GO! GO!	타임워너 인터랙티브	5,800엔
PS	4/26	갤럭시안3	남코	5,800엔
PS	4/26	J리그 버철스타디움 '96	E.A.빅터	5,800엔
PS	4/26	판도라 프로젝트	팀백 하우스	5,800엔
PS	4/26	두근두근 메모리얼 프라이베이트 콜렉션	코나미	3,800엔
PS	4/상순	울프 팡 공아2001	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS	4/하순	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
PS	4/하순	더 심리게임	비지트	5,800엔
PS	4/하순	록맨X3	캡콤	5,800엔
PS	4/예정	더 하이브 워즈	KSS	6,800엔
PS	4/예정	액추어 골프	나그자트	5,800엔
PS	4/예정	플레이 스타디움	반프레스토	5,800엔
PS	4/예정	노부나가 질풍기	BPS	5,800엔
PS	4/예정	월드 매치 골프	줌-X	5,800엔
PS	4/예정	태양의 꼬리	아트딩크	5,800엔
PS	4/예정	시빌리제이션-신 세계 7대문명	아스믹	5,800엔
PS	4/예정	캡틴 쯔바사J ALL JAPAN NEW GENERATION	반다이	5,800엔
PS	4/예정	ESPN 스트리트 게임즈	SCE 인터내셔날	미 정
SS	4/5	3X3 아이즈 흡정공주S	일본 크리에이트	7,800엔
SS	4/5	7개의 비관	코에이	7,800엔
SS	4/5	게임 웨어	제네럴 엔터테인먼트	1,980엔
SS	4/5	크리티컬 더 크리티컬 컴뱃	빅동해	5,800엔
SS	4/5	진 여신전생 데빌사마나 - 악마전서	아트라스	2,900엔
SS	4/19	대모험 세인트엘모스의 기적	파이	6,800엔
SS	4/26	알버트 오딧세이 외전-LEGEND OF ELDEAN	선소프트	6,500엔
SS	4/하순	록맨X3	캡콤	5,800엔
SS	4/예정	큐빅 갤러리	위네트	미 정
SS	4/예정	소닉 윙스 스페셜	미디어퀘스트	미 정
SS	4/26	THOR - 정령 왕기전	세가	5,800엔
SS	4/예정	페다 리메이크	야노만	6,300엔
GB	4/예정	열투 더 킹 오브 화이터즈	타카라	4,500엔
NEO GEO	4/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정
NEO GEO	4/예정	신황권	자울스	미 정
NEO GEO	★ 4/예정	용호의 권3	SNK	미 정
NEOGEO CD	4/하순	신황권	자울스	미 정

'96년 5월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	5/10	X-COM 미지의 침략자 스펙트럼 홀로바이트	저팬	5,800엔
SFC	★ 5/24	트레저 헌터G	스퀘어	7,800엔
SFC	5/24	코브라 더 사이코 건	타카라	5,800엔
SFC	5/30	익스트림 파워	프로 화이어	5,800엔
SFC	5/하순	화이팅 일루전	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SFC	5/예정	웨딩 피치	KSS	6,800엔
SFC	5/예정	드래곤 볼Z	반다이	5,800엔
SFC	5/예정	페다 리메이크	야노만	미 정
SFC	5/예정	크리쳐 쇼크	데이터 이스트	5,800엔
SFC	5/예정	소닉 윙즈 스페셜	미디어 퀘스트	미 정
SFC	5/예정	던전 크리에이터	E.A.빅터	6,800엔
SFC	5/예정	론 솔저	버진 인터랙티브	5,800엔
SFC	5/예정	화이어 엠블렘	닌텐도	7,500엔
SFC	5/예정	목장 이야기	팩 인 비디오	미 정
PS	5/10	라이프 스케이프	미디어 퀘스트	미 정
PS	5/17	사이버 돌	아이맥스	6,800엔
PS	5/24	코브라 더 사이코 건	타카라	5,800엔
PS	5/예정	드래곤 볼Z	반다이	5,800엔
PS	5/예정	메탈 블럭	빙	5,800엔
PS	5/예정	스워드 앤 소서리	마이크로 캐빈	6,800엔
SS	5/하순	초철 브리킹거	자울스	미 정
SS	5/예정	신황권	자울스	미 정
SS	5/예정	FUTSAL	자울스	미 정
NEO GEO	5/예정	버진 드림	덕간서점	8,800엔

'96년 6월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	6/예정	몬스타니아	팩 인 비디오	미 정
SFC	6/예정	트레버스	반프레스토	9,800엔
PS	6/28	오버 블러드	리버힐 소프트	5,800엔
PS	6/예정	사이버 스피드	가가 커뮤니케이션	5,800엔
PS	6/예정	하이퍼 올림픽 인 애틀랜타	코나미	미 정
PS	6/예정	킹스 필드3	프롬 소프트웨어	6,300엔
PS	6/예정	쇼크 웨이브	E.A.빅터	5,800엔
PS	6/예정	리틀 빅 어드벤처	E.A.빅터	5,800엔
PS	6/예정	슈퍼 닌자 오공	에이콤	미 정
PS	6/예정	시티 브라보!	알트론	미 정
SS	★ 6/하순	랑그릿사3	메사이야	미 정
SS	6/예정	질풍 마법대작전	가가 커뮤니케이션	5,800엔
SS	6/예정	나이트 스트라이커S	빙	5,800엔
N64	★ 6/23	슈퍼 마리오64	닌텐도	9,800엔
N64	6/23	파일로트 윙스64	닌텐도	9,800엔
N64	6/23	최강 장기	세타	9,800엔

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		심시티 리미티드	이미지니어	12,800엔
		레나스2 -봉인의 사도	아스믹	11,400엔
		타워 드림	아스키	9,980엔
		피노키오	캡콤	미 정
		토이 스토리	캡콤	미 정
		실황 파워 프로 레스링 '96	코나미	미 정
		크리스컹크	비지트	미 정
		G.O.D	이미지니어	미 정
		아루남의 송곳니	라이트 스탭	11,800엔
		에너지 브레이커	타이토	미 정
		공상과학세계 걸리버 보이	반다이	미 정
		비룡의 권 프로	컬처 브레인	미 정
		세라자드 전설	컬처 브레인	미 정
		포카혼타스	캡콤	미 정
		J리그 '96 드림 스타디움	허드슨	미 정
PS		공포신문	유타카	5,800엔
		터널	가가 커뮤니케이션	5,800엔
		바이퍼	가가 커뮤니케이션	미 정
	★	화이널 환타지7	스퀘어	5,800엔
		벨데셀바 전기	SCE	미 정
		점핑 플래쉬2	SCE	5,800엔
		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
		노엘	파이오니아LDC	미 정
		졸업 -크로스 월드-	하티 로빈	미 정
		킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미 정
		화이터즈 스워즈	SNK	미 정
		리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정
		뱀파이어	캡콤	미 정
		X-MEN	캡콤	5,800엔
		CRW 인터레볼루션 워	어클레임 저팬	5,800엔
		라이즈 오브 더 로보트2	어클레임 저팬	5,800엔
	★	아크 더 래드2	SCE	미 정
		히로인 드림	맵저팬	미 정
		탑건	스펙트럼홀로바이트 저팬	5,800엔
		스피드 드라이버	미즈키	미 정
		건쉽2000	스펙트럼홀로바이트 저팬	5,800엔
		심시티 2000	아트딩크	미 정
		시뮬레이션RPG	코나미	5,800엔
		스트라이커스 1945	아트라스	미 정
		아파치	가스트	미 정
		천지무용! 등교무용!	엑싱 엔터테인먼트	미 정
		몬스터 팜	테크모	미 정
SS	★	사크라 대전	세가	미 정
		에어즈 어드벤쳐	게임 스튜디오	미 정
		크리티컴	빅 동해	미 정
		다크 세이버	클라이맥스	미 정
		아랑전설3	SNK	미 정
		루나 더 실버스타	카도가와 서점	미 정
		엔젤 파라다이스	새미	미 정
		라이즈 오브 더 로보트2	어클라임 저팬	5,800엔
		삼국지 리턴즈	코에이	6,800엔
		스트라이커스 1945	사이쿄	미 정
		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
		마크로스	반다이 비주얼	미 정
		천지를 먹다2-적벽대전	캡콤	5,800엔
		오버 드라이빙DX	E.A.빅터	5,800엔
		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
		슬램 드래곤	자레코	5,800엔
		아쿠아 월드	미즈키	미 정
		천외마경 외전 제4의 묵시록	허드슨	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SS		3D 베이스 볼	BMG	미 정
		탄생S -데뷰-	NEC인터채널	미 정
	★	화이팅 바이퍼즈	세가	미 정
		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
		졸업S	NEC인터채널	6,800엔
		동급생 -if-	NEC인터채널	6,800엔
		은하영웅전설	덕간서점	미 정
		하이퍼 리버시온	테크노 소프트	미 정
		사무라이 스피리츠	SNK	미 정
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
PC엔진		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
		몬스터 메이커	NEC애비뉴	미 정
		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
		데드 오브 브레인1.2	NEC홈일렉트로닉스	미 정
NEO GEO	★	킹 오브 화이터즈 '96	SNK	미 정
		골! 골! 골!	비스코	미 정
		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
NEO GEO CD		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
		진설 사무라이 스피리츠	SNK	미 정
		골! 골! 골!	비스코	미 정
		네오지오 CD 오리지널RPG	ADK	미 정
	★	용호의 권3	SNK	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이 ■SS : 새턴
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■N64 : 닌텐도64

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 갯수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적 전화:02-714-7942

서울지역		일산 대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220
강남 영동사	554-3784	여수 남강서적	02-974-0486	진주 센터	0591-55-3991
강동 도서	471-2044	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
구로 대명사	802-7199	안양 성심사	0343-85-2984	충북 지역	
도봉 생터사	963-3900	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
동대문 지산	245-3686	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 생터서적	0431-55-0264
용산 미포 진명사	712-5824	부산 지역		충주 문화사	0441-847-2819
서초 금비	522-4765	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
송파 강화사	416-5101	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
중구 수송사	272-0803	부산(북구)해룩	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
성동 성지사	457-2891	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
신진컴퓨터서적	714-7942	부산 현대사	051-467-6011	강원 지역	
영등포 지성사	847-6702	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
동작 영우사	816-1788	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
은평 서대문 해전사	357-6045	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
종로 한일	737-3491	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-6424
강서 영민도서	697-7995	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
관악구 관악사	823-5121	대구(서구)계몽도서	053-421-8958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-6597	여수 대광서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대흥서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6351	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태영사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030